AMIGA ★ ST ★ PC COMPATIBLE ★ ATARI ★ COMMODORE 64 ★ ZX – SPECTRUM , DIDAKTIK ★ A DALŠÍ

POČÍTAČOVÉ HRY

EXCALIBUR
8–9 No.5
1991

ELVIRA
VLÁDKYNĚ
TEMNOT

EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR

EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR

ELVIRA

LOO

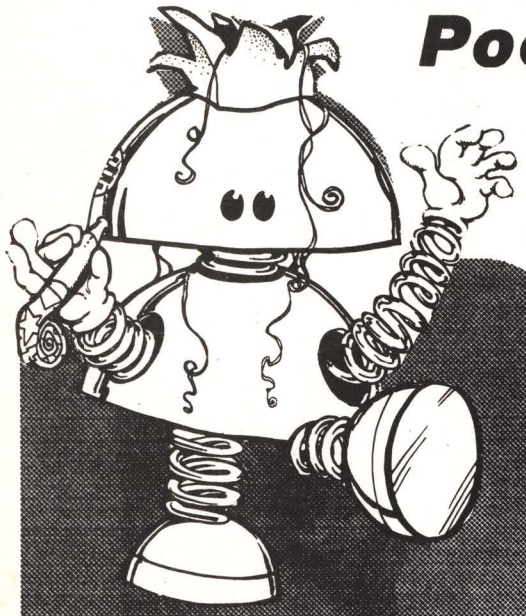
CADAVER

XENOMORPH

POWERMONGER

GREAT ESCAPE

18 Kčs



Počítač pro celou rodinu
cena 9900,- Kčs
a programy do 200,- Kčs

Obsahuje důvěrně známý procesor Z80B (6 Mhz)
Programová a datová kompatibilita se ZX SPECTRUM
Emulátor ZX Spectrum od Františka Fuky
Profesionální klávesnice 72 plus 10 kláves
Datová kompatibilita s PC XT/AT, Atari a Amiga
vestavěné disketové jednotky 3.5"/780 KB (1 nebo 2 ks)
256 až 1.5 MB paměti + grafika 512x129 bodů/128 barev

SAM coupé

SAM coupé

Basic od autora MEGA BASICu Dr. Andy Wrighta
Kompletni MDI (IN/OUT/THRU), 6 kanálů, 8 oktáv
velké spektrum připojitelných periferii
záruční a pozáruční servis zajištěn
záruka šest měsíců

programy s grafikou a zvukem na úrovni Amigy a ATARI

TRIBASE Computers
Jungmannovo náměstí 1
110 00 PRAHA 1
Tel: (02) 235 62 50
Podrobné informace za obálku s adresou!

EXCALIBUR 8-9 No.5 1991

ELVIRA - tip na hru roku	4	Malé novinky	17
Castle Master	6	P.O.Box 414 - Excalibur	18
Prince of Persia	7	Dizzy I	20
Dragon's Lair	7	Space Quest III	22
Cadaver	8	Xenomorph - návod s mapkami	24
Knight Lore, Alien 8 a několik dalších	9	Powermonger - základní strategie hry	27
Loom	10	POKE pro ZX	28
Populous	11	Tipy a triky - ZX Spectrum a příbuzní	30
Eye of the Beholder	12	Yie Ar Kung - Fu	32
The Great Escape	13	Great Escape - návod a plánek	33
Escape from Colditz	13	Damocles	34
Turrican I & II	14	Equinox - návod a mapka	35
Coloris	15	i-servis (inzertní služba čtenářům)	36
Plotting	15	Kupón pro slevu a bezplatnou inzerci	38
Firma Sierra On-Line	16	Tipy + Triky (Záchranná služba)	40

Vážení čtenáři, fandové počítačových her.

Setkáváme se již popáté nad stránkami našeho časopisu věnovaném počítačovým hrám. Toto číslo se Vám možná dostalo do ruky díky PNS, podle našich zkušeností nejlepší distribuční firmy u nás.

Co jsme Vám připravili?

Nejprve jako vždy pravidelný MONITOR. Povídání o nových a dobrých počítačových hrách. Úmyslně nepíšeme jen o novinkách, chceme Vás též upozornit na skutečně kvalitní starší "kousky", které možná ještě schází ve Vašem souboru her a které by Vás zcela určitě potěšily.

Velmi známé počítačové firmě Sierra On-Line věnujeme pokračování seriálu. Dnes je to o policistovi v jejích řadách.

Mnozí jsou už jistě zvědaví na výsledky ankety z 3. čísla. Najdou je na 18. straně spolu se jménem šťastného výherce joysticku. Na stránce pak pokračujeme ve společném rozhovoru.

Ale nepředbíhejme, ještě čeká nejobsáhlejší část našeho časopisu, kterou je rubrika JAK DÁL?

Podíváte-li se teď nahoru, vidíte, že některé z návodů "svítí" pro osmibity, jiné zase pro šestnáctky. Snažíme se dělit místo rovnoměrně tak, jak je složena naše čtenářsko-fandovská obec.

V řádném časopise nesmí chybět inzerce. Už jsme s ní tady a kupón pro bezplatnou inzerci najdete na předposlední straně.

Na té poslední je čtení pro případ, že Váš počítač mlčí. Dozvíte se proto něco zajímavého o významném výrobci deskových her.

Na závěr snad ještě tohle:

V tomto čísle jsme chtěli povídat hlavně o hrách, situovaných do starých hradů. Jestliže Vám doopravdy vypnou proud, zdvihněte své usezené tělo ze židle a jděte se podívat do našich skutečných hradů. Především je na to příhodné počasí a možná, že když budete váhat, pak cenné sbírky na hradech a zámcích zmizí. Potom budete litovat, až budete muset za vším do ciziny!

Vaše redakce

Děkujeme všem, kteří se podíleli na přípravě, výrobě a distribuci EXCALIBURu, především **ing. Kubínové, paní Tlusté, ing. Hauptovi, RNDr. Strnadovi** a všem, kteří přispěli třeba jen malou radou.

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5204, MIČ: 47129

1991 **EXCALIBUR 8-9** No.5

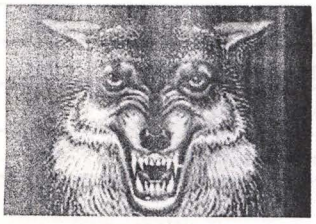
VYDAVATEL	Popular Computer Publishing Martin Ludvík
ŠÉFREDAKTOR	Lukáš Ladra - LLG
REDAKCE	Andrej Anastasov - ANDREW Jan Zapletal David Kika -dk-
KRESBY	Joris
LAYOUT	Joris/LLG
REDAKCE	**PCP Excalibur** **P. O. Box 414** **111 21 Praha 1**
PŘEDPLATNÉ	SMS, U Pergamentky 8 170 00 Praha 7
TISK	BIO-MARKET
ROZŠIŘUJE	PNS a soukromé distribuční firmy

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

ceník firemní inzerce No.1

1/1 strany černobíle 1.999 Kčs
za každou barvu navíc + 999 Kčs
foto kvalita +5.999 Kčs
poslední strana - foto kvalita 9.999 Kčs
grafická úprava +499 Kčs

Elvira



Když se řekne Bílá paní, představí si snad každý Čech tajuplné, ale neškodné strašidlo, které se za úplňku prochází po cimbuří. Spojené státy nezažily středověk, proto na strašidla z 15. století nevěří. Mají však své moderní hrůzy. Protože se ale bílá k hororu příliš nehodí, přichází tajuplná dáma v černém šatě a přináší náš tip na hru tohoto měsíce. Je to Elvira - Mistress of the Dark, vládkyně temnot a úředně chráněná značka.

Kdo je to Elvira?

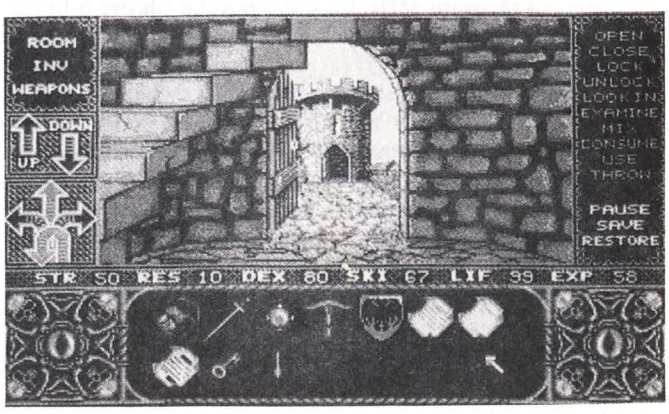
Bledá tvář, havraní vlasy vyčesané nahoru a rudé nehty zaťaté do černých ,hluboce dekoltovaných šatů. Takto se představuje obecenstvu americká kněžka děsu - Elvira. V civilním životě je to ale obyčejná, docela pohledná dáma z masa a kostí. Její pravé občanské jméno je Cassandra Petersonová. Mrtvolnou bledost tváří a poprsí dociluje sice pudrem, ale své popularity dosáhla tvrdou prací. Na podzim 1981 debutovala v zábavném televizním seriálu "Movie Macabre" jako hosteska s rolí Elviry. Pak už si zařídila vlastní studio, které sama osobně řídila. Produkovala laciné filmy, v Americe se jim říká B-filmy, s hororovou tématikou. Ve většině účinkovala, (jak také jinak?), v hlavní roli. Postupně se z ní stala uznávaná filmová i divadelní herečka. Spolupracovala dokonce i s režisérem Federicem Fellinim, a to už ve světě filmu něco znamená. Sama začala užívat titul Mistress Of The Dark (vládkyně nebo milenka temna - jak je libo) a nesmí chybět v žádném vážném i nevážném televizním povídání o věcech tajemných a nadpřirozených. Komu se to celé zdá být pouhým přeháněním, ten ať si uvědomí, že USA jsou vskutku zemí neomezených možností. V Americe tak vzniklo mnoho fanklubů Elviry. Její příznivci tu považují každé Elviřino slovo skoro za svaté. Vše došlo tak daleko, že i starosta Los Angeles vyhlásil loňský 31. říjen, kdy anglosaské země každoročně slaví Halloween (Den čarodějnic, něco jako naše MDŽ), dnem Elviry. Evropanovi její poněkud pokleslé filmy možná přijdou jako laciný škvár, ale pro fanoušky této královny hororu s bledou pletí je to ale přesně to pravé ořechové.

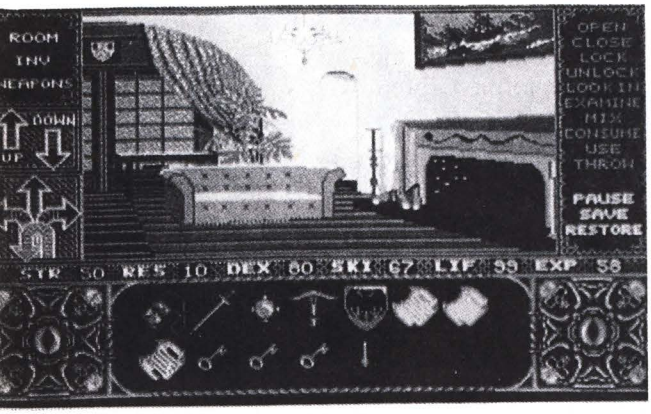
Teď Elvira s početnou tlupou nahnilých monster, průhledných duchů a krvežíznivých upírů přitáhla do počítačových her, aby nám všem nahnala husí kůži.

Už začátek je hrůzostrašný. Před několika staletími uctívala královna Emalda ve svém středověkém hradu ďábla a oddávala se ostatním satanským praktikám. Doufala, že za tuto svou oddanost získá jako protihodnotu nesmrtelnost. Ale satanáš neskákal podle její taktovky a postaral se jenom o to, aby královna Emalda mohla jednoho krásně ošklivého dne vstát z mrtvých. Na smrtelné posteli svěřila ďáblova nevěstka svým šesti nejvěrnějším sluhům klíče od tajemné truhly. V ní je uložena kniha Spiritual Mastery (Ovládnutí duchovna). Až se Emalda probudí, dokáže pak pomocí této knihy ovládat všechna pekelná stvoření a získá tím moc nad celým světem. Aby se však celý oživovací plán vydařil, musí být nejprve některým z jejích ženských potomků provedena ďáblem předepsaná ceremonie.

Už lušíte, čím se tahlela kuchařinka tak hrozně moc upallala?

Stačí pořádný dubový kolík a žena- upír už nikoho neohrozí.





A touhle příbuznou je - nu kdo jiný, než Elvira! Nastěhovala se do Emaldina starého hradu a chce jej přestavět na Lunapark. V něm by platící návštěvníci trávili víkendové horory. Během přestavby dojde nešťastnou náhodou k zmrtvýchvstání královny Emaldy i jejích služebníků. Když Elvira zjistí, co si vlastně nadrobila, povolá lovce duchů, aby jí hrad očistil od příšer. A tímto Ghostbusterem jste právě Vy!

Musíte s démonickými obyvateli hradu udělat krátký proces a zmocnit se jejich šesti klíčů. Lehce se to řekne, hůře hraje. Banda vlkodlaků, vampírů, kostlivců a zombií (to jsou oživlí nebožtíci) se vás snaží na každém kroku stít, zahubit, odpravit, vykuchat, vysát, spálit a co já vím ještě. (Nesmíme zapomenout na roztomilou kuchařku se sekáčkem na maso.) Hra se snaží vám to všechno názorně vyobrazit, obrazovka přeteká červení, tedy nic vhodného pro malé děti a pro lidi, kteří se opravdu boji!

Elvira - Mistress Of The Dark je něco mezi adventure a hrou v hlavní roli, zcela ovládanou myší. Na pravé či levé straně obrazu si můžete vybírat různé možnosti jako např.: Směr pohybu, druhy vlastních zbraní, sběr předmětů nebo povely pro nahrávání pozic. Dole je seznam věcí, které si nesete a důležité údaje o vaší osobě. Z nich snad nejdůležitější je "LIF", ukazující, jak jste na tom se zdravím. Když hodnota klesne na nulu, je smrt neodvratná. Naštěstí Elvira dokáže ve své hradní kuchyni namíchat několik roztodivných nápojů. Dodají vám nejen sílu, nebo ztracenou životní energii, ale dají se využít i jako zbraně proti různým potvorám. Aby však paní Elvira mohla ukázat něco ze svého kulinářského umění, musíte jí nejprve přinést Knihu receptů a ještě spoustu surovin. Malý předkrm z té starodávné knížky: "Vezmi velkého červa a rozsekej ho na malé kousky, vše promíchej se shnilými otrubami...". Kompletní seznam všech nutných přísad najdete v manuálu, který je dodáván ke hře. Soft-piráti mají tedy tentokrát smůlu.

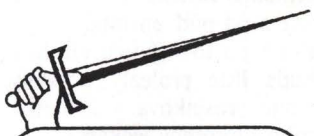
Začátečníkům budou asi zpočátku dělat potíže souboje s rytíři a oživlými nebožtíky. Musíte být obratní a co nejrychleji odrážet útoky zleva i zprava. Stačí trochu cviku a přemůžete i silné potvory, které na vás čekají v dolních katakombách hradu.

Ve hře je plno statických obrázků, za které by si jejich tvůrce opravdu zasloužil jedničku s velkou hvězdičkou. Tajuplné melodie, které hru dokreslují, nezaostávají za těmi podobnými ve filmových hororech. Za "Elviru" však přesto budete platit krvavou daň v podobě pěti plných disket. To je cenou za moderní a objemný adventure příběh a my si na tento fakt musíme pomalu začít zvykat.

Verze pro PC potřebuje EGA nebo VGA kartu a ani pevný disk není na škodu. Elviru si na ST a Amize zahrajeme jen tehdy, jestliže vlastníme 1M Byte paměti. Velmi zajímavá bude tato hra pro C-64. Disketová mechanika je tu však nezbytnou podmínkou.

PS: Na Západě už začínají probleskovat zprávy, že se připravuje Elvira číslo 2. Inu, úspěch "nefalšovaného hororu" na počítačích láká k dalšímu, především finančnímu využití. Ovšem nastavovaná kaše nebývá vždycky to nejlepší a tak nám zbývá jen doufat, že autoři Horrorsoftu udrží vysoko nastavenou laťku a budou s druhým dílem navíc brzy hotovi.

LLG



Elvira
Horrorsoft – 91'
Adventure

Excalibur 5	85%
grafika 1	1 hudba
nápad 2	2 zábava

CASTLE MASTER

Snad jenom počítačoví zelenáči – "screenhorni" ještě neznají žádnou hru od firmy Incentive. Veteráni před třemi roky prohánělí s její pomocí Drillera v zapadlém koutu vesmíru. Incentive dnes zájemcům o její hru přikazuje hledat štěstí ve středověku.

Začíná to jako obvykle špatně. Vaši malou sestřičku odnesl zlý kouzelník do svého strašidelného hradu. Jste bezpochyby správný středověký rytíř a tak okamžitě na sebe necháte navléknout ocelový šat, sluhové vás vysadí na silného koně a už můžete vyrazit na nelehkou cestu po stopách únosce ubohé divenky. Bloudění přes devatero kopců a přes devatero moří završíte až na konečné tramvaje č.17 kde najdete ohromný hrad. Vyprojektovala a vystavčla hotihodná britská firma Incentive a od podzemního sklepení až po tó nejvyšší cimbuří bude jistě prolezlý strašidly, navíc prošpikovaný hádankami a zamořený léčkami.

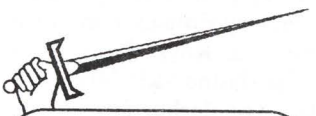
Magistr kouzel CSc. má svou sbírku ukořistěných sestřiček zastrčenu v nejhlubší kobce na hradě. Chudák děvče, kam nechodí slunce, tam chodí lékař. Vy se k milovanému sourozenci dostanete až po získání deseti magických pentagramů. Všecky čarodějné předmčty jsou rozestrkány na nejroztodivnčjších místech a uschovány za mnoha dveřmi, ke kterým je zapotřebí najít vhodný klíč. Do hledání musíte zapojit všechny buňky šedé kůry mozkové a mít také trochu štěstí.

Castle Master totiž klade poměrně velké nároky na logické myšlení hráče, na jeho postřeh a orientaci v obraze trojrozměrného (3D) prostoru. Padoušský hradní pán na vás totiž během putování komnatami neustále útočí četami, ba kohortami nadpřirozených sil. Tak duchové, co vypadají jako kusy roztrhaného prostěradla, si létají po komnatách a při každém dotyku vám ukrojí řádnou část ze zásoby energie. Třebaže jste rytířem, nemáte žádné urozené zbraně. Je tu jen pytlík kamenů, kterými se však báječně hází a které hlavně nikdy nedojdou. Po vzoru biblického Davida dobře ducha trefíte a je po starostech.

Ve hře vidíte všechno "na vlastní oči", tedy tak, jak to znáte z leteckých simulátorů nebo z her, kterým říkáme hry "v hlavní roli". Svoji postavu ovládáte klávesnicí, myší, nebo joystickem. Můžete chodit po volných prostorách kolem hradu, ale i ve stísněných chodbách nebo v bludišti katakomb. Na stěnách tu nenajdete všudypřítomné monogramy turistů, které hyzdí mnohé naše hrady a zámky, ale jsou zde rozvěšeny velké štíty s nápisy, které všem hráčům znalým angličtiny prozradí mnoho užitečného.

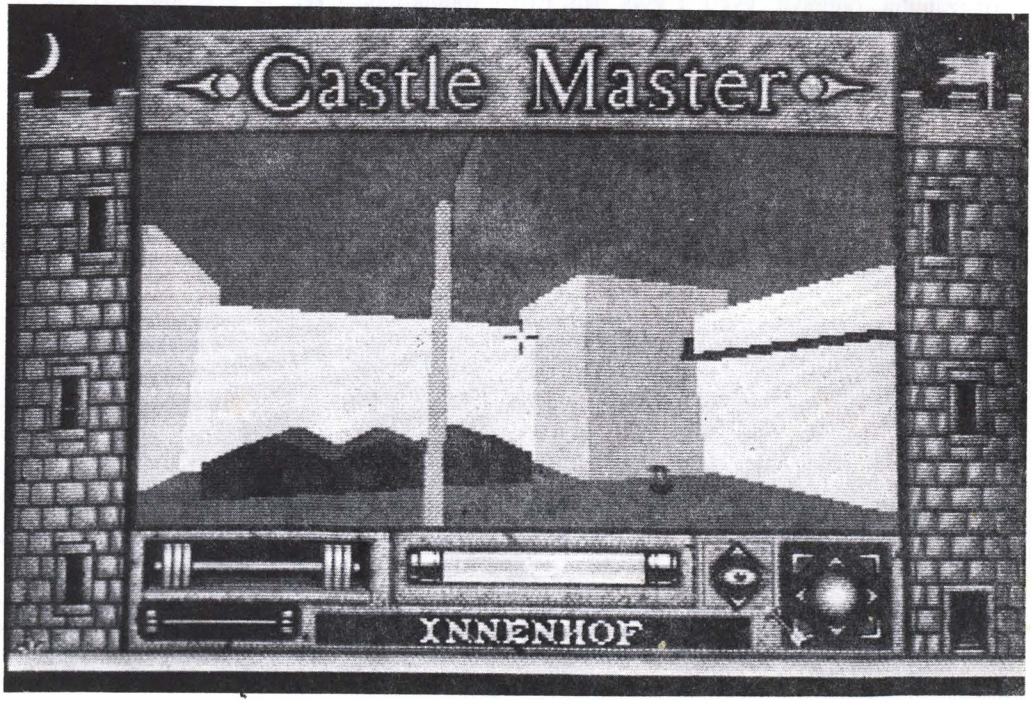
Při bloudění po hradu je zapotřebí vyzkoušet opravdu všechno. Zvolte možné, ale třeba i nemožné kombinace. Tak hned u vstupu do paláce. Uvidíte padací most a nad ním spínač. Hoďte kamenem a sepněte tlačítko. Stoupněte si na most a znovu se trefte do ovladače. Frrrr - a už si to plachtíte až na střechu kostela. Že by vás to také napadlo? No dobrá, ale to byl jen první problémek na začátku hry! Takovýchto nápadů je ve hře nepočitanč, snad na každém druhém kroku.

Firma Incentive je stará a ostřílená softwarová parta. Má už na svém kontě tři podobné solidní 3D hry: Driller, Dark Side a Total Eclipse. Jako jedna z prvních dokázala Incentive i na osmibitech vykouzlit ve svém už legendárním "Drillerovi" trojrozměrnou počítačovou iluzi. Firma se má i nadále k světu. Dokazuje to nejnovějším "hitem" 3D Construction Kit. Pro zájemce zpracovala právě ten program, ve kterém všechny své předchozí hry vytvářela. Kdo chce sestavit svoji vlastní trojrozměrnou hru, má s ním velké šance. Pak jistě bude netrpělivě očekávat některé z našich příštích čísel neboť popis programu 3DCK už připravujeme. L.L.G.



Castle Master
Incentive – 90'
Adventure

Excalibur 5	76%
grafika 2	hudba 2
nápad 2	zábava 2



Prince of Persia

Opustíme gotické hrady a přeneseme se na chvíli do vzdáleného Orientu. I tam se dějí nekalé věci, které vyžadují naši přítomnost. Vzhůru tedy do paláce tisíce a jedné noci!

Proradný a zlý Velký Vezír uvěznil princeznu, sultánovu krásnou dceru. Tady končí všechny žerty, bezpráví se ani v počítači konat nebude! Společně s nebojácným princem dokážeme sobě i vezírovi, že hrdinové ještě nevymřeli.

Prince of Persia je 2D bludišťová hra, která je opravdovou "perlou". Předčí všechny Robocopy či Indiana Jonesy. Proč? Všechny postavy ve hře jsou tak dokonale animovány, že celek působí jako napínavý kreslený seriál. Není se čemu divit, autor Jordan Mechner pracoval na hře od roku 1986. Spolu s bratrem natočil přes 25 hodin filmových záběrů pobíhajících, skákajících a dovádějících dětí. Záběry si pak počítačem rozfázovali do jednotlivých obrázků. Takto se zrodilo neuvěřitelných pět set animačních pohybů figurky.

Chvátejme, hodina je na dvanáct bludišť. Chvíli trvá, než přivykneme složitému ovládání joystickem. Hned na začátku jistě padneme do pasti plné ostrých bodlin, ale nevadí. Po chvíli budeme nejen s rozběhem skákat, ale taky opatrně našlapovat, či docela zručně šermovat.

Energii si doplníme, vypijeme-li malou lahvičku. Válí se jich po paláci dost, některé jsou ale otrávené, což ovšem poznáme až po konzumaci. Čeká nás také jeden vezírův podlý trik se zrcadlem a dvojníkem. Zrcadlem snadno projdete a v souboji s vlastním stínem si musíte uchovat klid a nevytahovat zbraň. Kdo nevěří, ať se přesvědčí sám!

Prince Of Persia
Broderbund – 90`
Arcade

Excalibur 5	87%
grafika 1	hudba 2
nápad 2	zábava 1

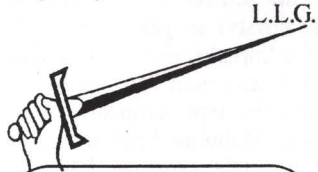
Námět stejný jako vlevo, provedení naprosto odlišné. V animaci však tato hra nezaostává. Pro každého milovníka kreslených příběhů připravili Readysoft společně s výtvarníkem Donem Bluthem hru, která tu ještě nebyla:

Dragon's Lair

"Proč si na počítači nezahrát kreslený film?", napadlo kanadské programátory. Stačí k tomu dostatečná paměť, rychlý počítač, hodně disket (asi sedm, to není ani 6MB), něco zvuků a dobrý kreslíř. Amiga nebo ST se přímo nabízí. Pak už zbývá jen rok usilovné týmové práce a dílo je na světě.

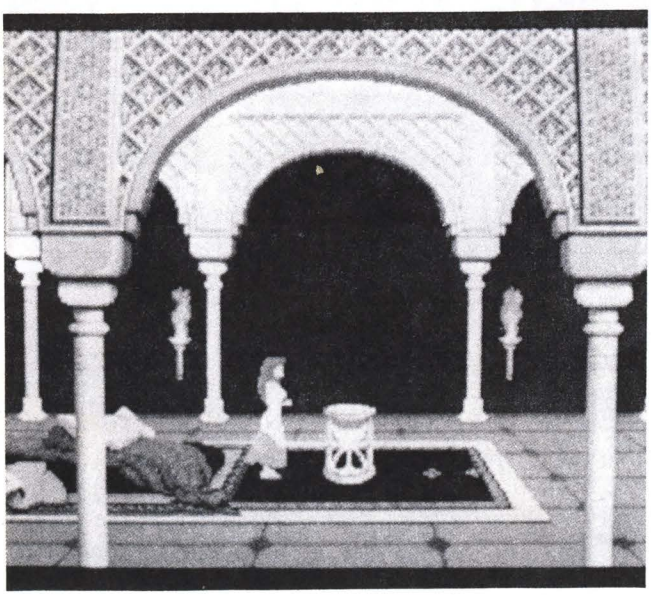
Ano, Dragon's Lair není jen tak obyčejná tuctová hra, jakých se každý měsíc objeví na trhu desítky. Středověkého komiksového rytíře musíme provést asi třinácti animačními scénami až k jeho vytoužené lásce. Na každém kroku hrozí snad deset druhů smrti, všechny vykreslené do nejmenšího detailu. Ti, kteří se ještě se žádnou z her Readysoftu nesetkali, budou jistě dumat, jak se vlastně takový film "hraje". Všecko je velmi prosté. Postačí na desetinu sekundy přesně pohnout joystickem do správného směru, či stisknout střelbu. Opravdu je to tak jednoduché? Jistěže není, je to ta největší slabina hry! Nedokážete totiž předvídat, jak se bude postavička na příští dvě sekundy chovat. Ale i kdyby vaše intuice byla vycvičena sledováním Kačeřích příběhů, nikdy neodhadnete správný okamžik, kdy se máte pohnout! Autoři si tuhle nedokonalost uvědomili, proto do hry zabudovali zvláštní (cheat) mód. Stačí na začátku stisknout správnou kombinaci tlačítek a počítač se na 10 minut změní ve video. Pak už se jen díváte a bavíte. Kdo nemá hard disk, ten si hru zpestří stálým vyměňováním disket!

L.L.G.

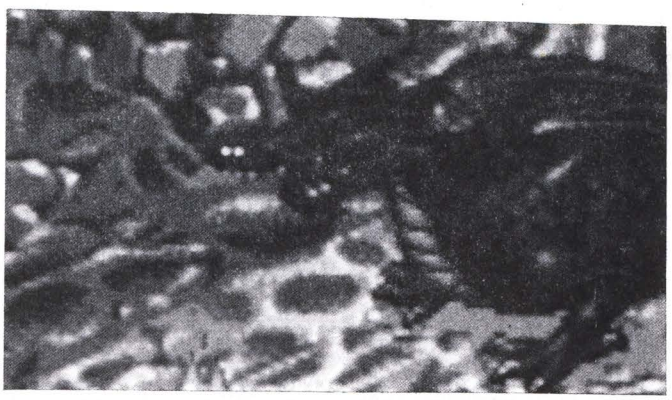


Dragon's Lair
Readysoft – 88'
Arcade

Excalibur 5	74%
grafika 1	hudba 1
nápad 3	zábava 4



CADAVER



Knight Lore byl hitem na osmibitech, dnes mají šestnáctibity svého 3D bludišťového klasika. Hra minulý rok řádně rozčeřila soft-vody na Západě, teď je na řadě v Excaliburu a za rok se Cadaver stane měřítkem, kterým se budou porovnávat nejnovější prostorové bludišťovky.

Dávno tomu, co na hradě Wulf panoval král Wulf, toho jména třetí. Ve svém království vládl moudře a spravedlivě. Král ale zemřel a ani jeho věrnému rádci, Lordovi Carolusovi, nedopřál osud osiřelou zem dlouho spravovat. Zanedlouho po smrti svého pána také Lord za záhadných okolností zemřel. Celičké bohaté království se pak stalo snadnou kořistí sousedních vládců. Dodnes v něm lidé strádají ve válkách, trpí nemocemi a bídou. Mohutný hrad na skále však stále vzdoruje bandám loupežníků i zubu času. Tyčí se opuštěný, mezi hlubokými bažinami v hustých mlhách, jako mlčenlivý svědek ztracených časů. Je ale opravdu pustý a prázdný?

Malého trpaslíka Caradoca však takovéhle povídačky moc nevzrušují. Ze všeho nejvíce jej teď zajímá, zda najde střechu nad hlavou. Hostinec, kam se navečer uchýlil, je plný. Místo je jenom v začazeném, temném koutě vedle tří starých, špinavých žebráků. Nikdo nechce v tak nebezpečných dobách spát v noci venku pod širým nebem, proto si Caradoc s povzdechem dá raneček pod hlavu a přikryje se svým obnošeným pláštěm.

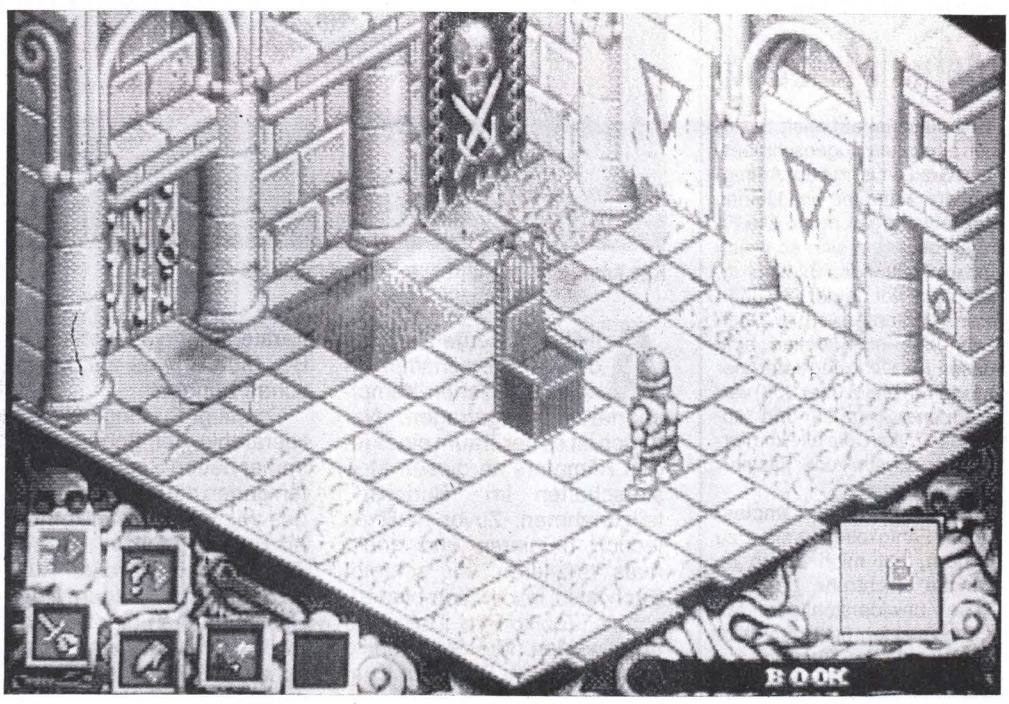
Tuhle noc ale asi spát nebude. Stále ho ruší tiché povídání starců. Všichni tři jsou veterány poražené a rozprášené armády Lorda Caroluse. Z hovoru se náš hrdina dozví o zuřivých bitvách, o velkém strádání prostých poddaných i o zákeřné vraždě spáchané na Lordovi. Všechnu hrůzu má na svědomí služebník temných sil Dianos Necromancer. Spolu se svojí čeledí, s odpornými příšerami a démony se pak nastěhoval do osiřelého hradu. V nedobytné pevnosti kuje pikle proti celému světu. Trpaslíka až doposud nechává tlachání starců netečným, ale když nakonec uslyší o ohromných pokladech a předmětech s neuvěřitelnou magickou silou, zmocní se ho palčivá touha po slávě a majetku.

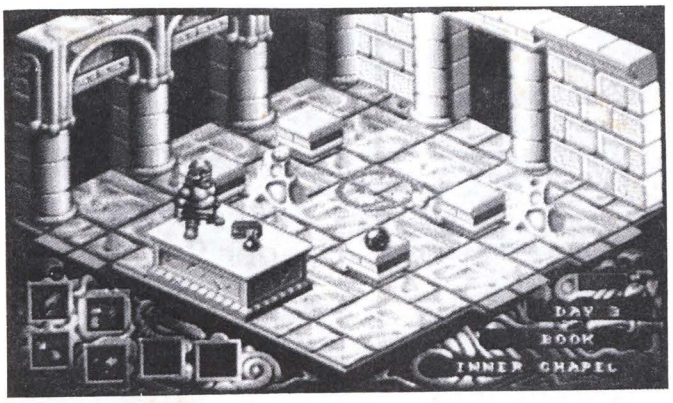
Ráno, hnán myšlenkou na zvonivé a lesklé mince, vydá se k rodovému sídlu Wulfů. Přes nebezpečné vody se přeplaví v malém vratkém člunku. Když už má břeh na dohled, uvidí u paty skály, kolmo vystupující z vody, malý otvor. Zamíří k němu se svou loďkou a pevně doufá, že tu nalezne utajený vchod do hradu. V zaplavené jeskyni však najede na ostré skalisko. Náraz udělá díru do ztrouchnivělé loďky a ta se potopí. Není cesty zpět, Caradoci! Vpřed, páni hráči!

Podle hrubě opracované klenby poznáte, že se nacházíte ve sklepení pod hradem. Ten správný vchod dovnitř jste ale ještě nenašli. Přistupte k prvním dveřím, které ve skále najdete a než stisknete zrezivělou kliku, podívejte se vzhůru na strop jeskyně. Tam někde nahoře se ve své alchymistické laboratoři skrývá ďábel Dianos, ke kterému určitě nebudete pozváni na snídani. Dobrodružství nám začíná.

S hrdinou hry, malým Caradocem, se pohybujete v třídimensionálním světě, který vidíte šikmo shora. Pohyb figurky ovládáte joystickem, pomocí "fire" můžete skákat. Někdy jsou skoky nezbytné, jinak by trpaslík nedosáhl na předměty ve výšce nebo by zapadl někam do nezakryté díry. Při cestě jeskyněmi a po hradu nacházíte spoustu všelijakých věcí. Lahvičky, které obsahují životodárné nápoje, ale i ty s jedem. Runové nápisy a kouzelné průpovídky v sobě skrývají sílu všemocné magie. Pergameny a také knihy s důležitými informacemi. Ty pečlivě studujte, chcete-li vyluštit hádanky, které na vás ve hře dále čekají, nebo se vyhnout proradným léčkám.

Když se s trpaslíkem přibližujete k předmětu, automaticky se v dolním rohu objeví symboly úkonů, které s ním lze provádět. Tak nemůžete přehlédnout ani ty nejmenší věci. Možností, jak sebrané předměty využít, nabízí hra Cadaver velmi mnoho a jsou vskutku rozmanité. Můžete hýbat pákami, strkat mince do otvorů, rozbíjet křehké nádoby. Často musíte několik nabídnutých možností mezi sebou prokombinovat. Těžké





KNIGHT LORE
a ještě několik dalších

Je tomu už pěkných pár roků, co mikropočítačovému světu kraloval gumový ZX. Ten měl moc žen, tou nejkrásnější byla Ultimate. Škoda jen, že umřela tak mladá ... S nostalgií si zavzpomínejme na zaniklou firmu a na tři její vynikající a originální 3D bludišťové hry.

věci, jako pytle nebo bedny neseberete, zato je lze libovolně postrkávat. Nezřídka pod nimi najdete nějaký tajný mechanizmus nebo předmět, potřebný k dalšímu úspěšnému pokračování hry. Bedýnku užijete i jako stoličky, když se nebudete moci dostat na výše položená místa.

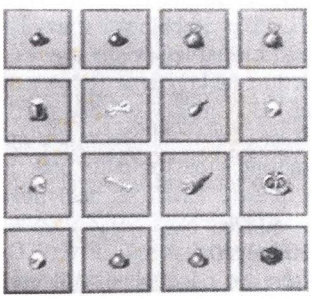
Další akce voláte klávesnicí, nebo pomocí menu. Stačí jeden povel a už se přehrabujete v trpaslíkově batohu. Tak můžete používat i předměty, které nese v ranci. Určitě tam bude i Caradocův deník, který obsahuje moc důležitých záznamů. Najdete mezi nimi údaje o trpaslíkově majetku, o jeho zdravotním stavu a o úspěších, které ho potkaly na dobrodružné cestě. V deníku můžete postupně sledovat vývoj vašeho hrdiny, protože s každým úspěšně zvládnutým problémem nebo vyhranou bitkou stoupá jeho zkušenost a životní síla.

Jedním zmačknutím tlačítka klávesnice si také vyvoláte mapu. Objevíte na ní všechny prostory, ve kterých jste již byli a prozkoumali je. Ve hře Cadaver si proto nemusíte mapu kreslit, ale i tak mějte tužku při ruce. Musíte si totiž poznamenávat důležité pokyny pro vyřešení nesčetných hádanek.

Celá hra je skutečně jedno velké dobrodružství, do kterého jste se s Caradocem dali. Hrad má pět poschodí (level) a v každém je okolo sedmdesáti místností. Tedy dost bloudění a přemýšlení, možná na několik týdnů.

Potíže a hádanky, které se staví do cesty trpasličímu hrdinovi, se v průběhu hry stále více komplikují a zamotávají. Často se dostanete do téměř bezvýchodných situací. Ale Caradoc a jistě ani vy se ve svých záměrech nedáte ničím odradit, i kdyby to mělo stát život, nebo dokonce několik probdělých nocí.

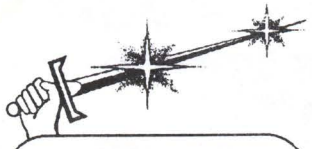
L.L.G.



Nakonec ještě několik poznámek:

Známý tvůrce dokonalých návodů ANDREW již pro vás všechny připravuje do některého z dalších čísel podrobný popis Cadavera.

Na obálce Excaliburu č.5 vidíte Caradoca sestupovat do podzemí. Po které že řece se k tomu hradu připlavil? Kdo uhodne, napíše své řešení na korespondenční lístek, připojí úplnou adresu a může se těšit na knížku, kterou mezi správné řešitele vylosujeme.



Cadaver
Imageworks – 90'
Adventure

Excalibur 5 90%

grafika	hudba
1	2
nápad	**zábava**
2	1

Knight Lore bylo první dílko anglické firmy Ultimate, vytvořené v jednoduché, ale bezchybně zvládnuté trojrozměrné grafice. Šikmo shora sledujete hrdinu, rytíře měnícího se každou noc ve vlkodlaka. Do čtyřiceti dnů musí zlomit zaklet. Jak? Vyhledat čaroděje a v jeho kotli namíchat kouzelný nápoj. Dříve je ale nutné sebrat potřebné přísady, rozesetě po hradě. Co mág potřebuje, ukáže se v páře nad kotlem. Avšak pozor! Kouzelník vlkodlaky nemiluje, proto jej zbaví jednoho ze tří životů. Není sám, kdo usiluje o rytířovu smrt. Hrad je plný skákajících kouli, duchů, ostrých hřebů a padajících věcí, kterých se nelze dotknout. Navíc je tu ještě kletba. Když se převtělujete, nepohybujete se a stáváte se snadným terčem. Figuru můžeme ovládat jak klávesnicí, tak (nepřesně) joystickem.

Protože se Knight Lore dobře ujal, následovalo brzy pokračování. Alien 8 - další hra Ultimate, se nesla ve stejném duchu. Až tak podobném, že si vysloužila hanlivou přezdívku Knight 8. Opravdu to vypadalo tak, že programátoři jen změnili některé objekty, předělali mapu, trochu si pohráli s jiným motivem hry a hurá na trh.

Robotek musí v Alien 8 zneškodnit několik transformátorů, jinak jeho kosmická loď vybuchne. Když na každý transformátor nasadí odpovídající hlavici, má vyhráno. Má to ale opět háčky. Časový limit, spousty zdivočelých robotů, krysy na kliček a krkolomná místa bludiště, která jdou přeskákat jenom se štěstím. I přes nepokrytou podobnost s předcházející hrou je Alien 8 trojrozměrné bludiště s visačkou ZX-super.

Pak ještě následovaly další hry na podobném 3D principu s plynulým scrollingem (Night Shade, Gunfright, Bubbler). O nich možná někdy příště. Poslední hra Ultimate - Pentagram, je na stejném principu jako Knight či Alien. Černokněžník musí najít několik dílů pentagramu a... přiznám se, že dodneška se mi nepodařilo zjistit proč! Hra je už jenom slabý odvar z předchozích her. Je zřetelně vidět, jak Ultimate docházel dech. Grafika je sice stále dobrá, ale mnohé firmy byly už tehdy v 3D zobrazování mnohem dál. Byl neúspěch Pentagramu posledním hřebíkem do rakve královny Ultimate?

L.L.G.

Knight Lore
Ultimate
Adventure

Excalibur 5 77%

grafika	hudba
3	3
nápad	**zábava**
1	1

Alien 8

Excalibur 5 70%

grafika	hudba
3	3
nápad	**zábava**
2	1

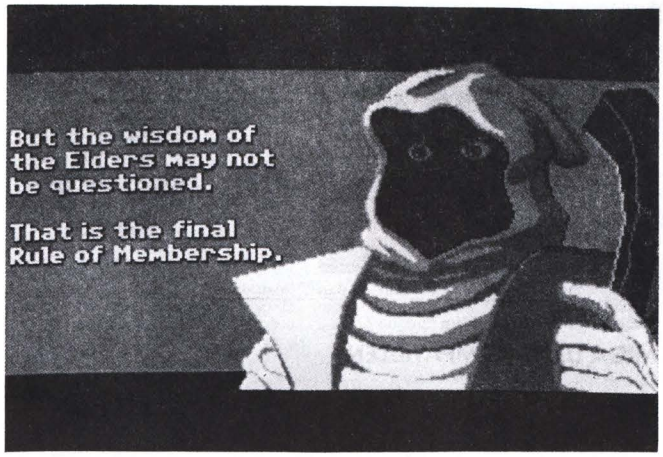
Pentagram

Excalibur 5 45%

grafika	hudba
3	4
nápad	**zábava**
4	4

LOOM

Firma Lucasfilm má mezi fanoušky her typu adventure tu nejlepší pověst. Také počítačová pohádka LOOM se povedla na jedničku. Časopis Power Play jí za grafiku udělil pro rok 1990 první místo plus počítačového "Oskara".



LUCASFILM

Ke kompletu hry, sestavenému ze tři disket s návodem a knihou čarodějných formulí (Book of Patterns), je přidána magnetofonová kazeta.

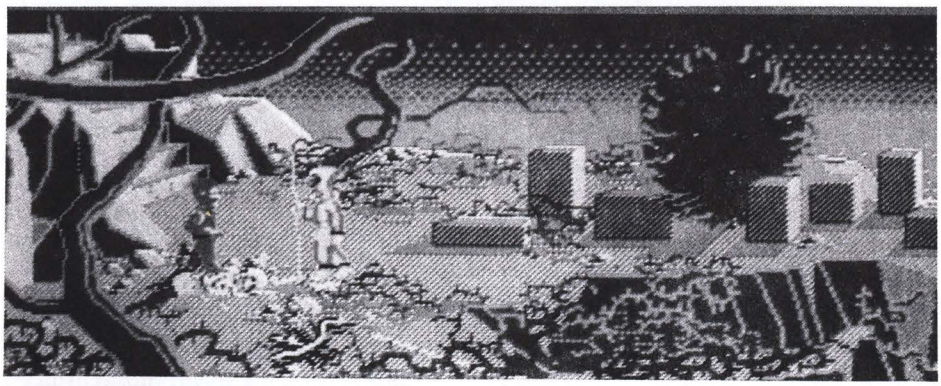
Nahrávka rozhlasové hry vypráví o cechu kouzelných tkalců. Aby unikli závisti světa, ukryli se kdesi uprostřed oceánu na malém ostrůvku Loom. Tam tkalci žijí podle svých přísných zvyků a pravidel. Rada starších odnepaměti nepovoluje nikomu cizímu usídlit se na ostrově. Promění v racka každého, kdo se tu třeba jen pouhou náhodou objeví. Lidé na ostrově vytvořili naprosto uzavřené společenství. Zákony genetiky jsou ale neúprosné. Daň za izolaci byla krutá. Ženy tkalců se staly neplodnými.

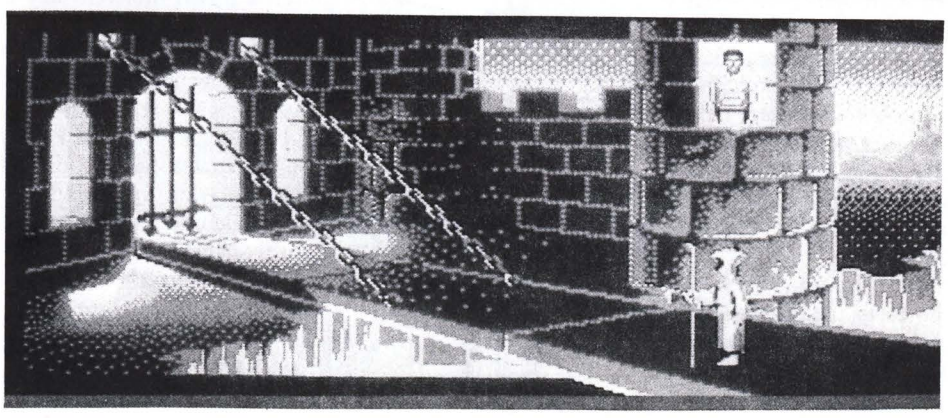
Bobbin se narodil před sedmnácti lety. Je posledním dítětem Loomu. Jeho matka brzy po porodu umřela a svěřila ho do péče staré vědmy. Podle Rady se už tkalcům nikdy víc nemělo narodit žádné živé dítě. Proto vůdce cechu Bobbina proklel, vyloučil ze společenstva a zakázal učit jej umění tkalců. Vědma však příkazy porušila a zasvětila Bobbina do základů magie. Za to ji zakleli do slepičího vejce. Duše Bobbinovy matky za trest proměnila všechny tkalce v labutě. Odletěly vysoko mezi hvězdy až tam, kam asi odcházejí duše zemřelých kouzelníků. Jen malý Bobbin zůstal naživu. Svému cechu dokáže, že je jeho platným členem. Má se naučit všemu, co tkalci ovládali, proměnit se také v labuť a odletět nebeskou bránou za nimi.

Skončilo povídání z pásku a ti přátelé, kteří očekávají řadu nakupených potíží a problémů, jak tomu dosud bylo u předchozích her Lucasfilmu (M.Mansion, ZakMcKracken, I.Jones), budou zklamáni. Ve hře se žádné předměty nesbírají a bez vkládaného textu to také jde. Jedinou pomůckou při řešení nepříliš složitých záhad je Bobbinova magická hůl, kterou lze skvěle čarovat. Je to spíš kouzelná flétna než hůl. Během hry se učíte sami. Stačí ukázat na předmět a on zahraje svou melodii. Pak ji v pravou chvíli pomocí hole opakujete. Nejprve se dozvíte posloupnost tónů E-C-E-D, která tu něco otevírá (dveře, vajíčko). Jak se Bobbin dostává do nebezpečných situací, jak je lépe a rychleji zvládá, tak roste jeho kouzelná moc a dokáže zahrát více tónů.

Pro začátečníky v oboru adventure je Loom ta pravá hra, která vás téměř sama dovede k cíli. Postačí posadit se před obrazovku, pustit zvuk naplno a nechat se unášet světem fantasie. Na téhle hře je báječné, že figurka Bobbina nikdy nemůže zemřít.

Loom má skvělý námět, jednoduché zacházení, výborné hudební zpracování a čistě animované postavy (jen při animaci více obrázků najednou se Motorola v Amize či STčku trochu zadýchává, ale IBM-AT to zvládá na jedna). Jenom škoda, že hra trvá tak krátce; za dva večery ji pohodlně zvládnete. Pro ty, kteří si na začátku zvolí úroveň Expert, je připravena zvláštní koncová animace. L.L.G.

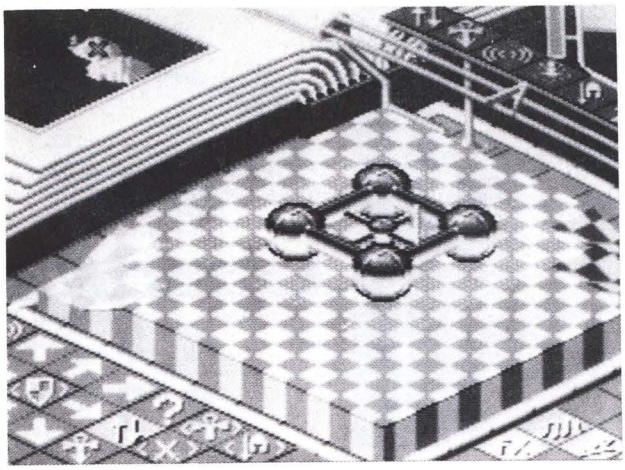




Loom
Lucasfilm – 90'
Adventure

Excalibur 5 87%

grafika	hudba
1	1
nápad	**zábava**
2	2



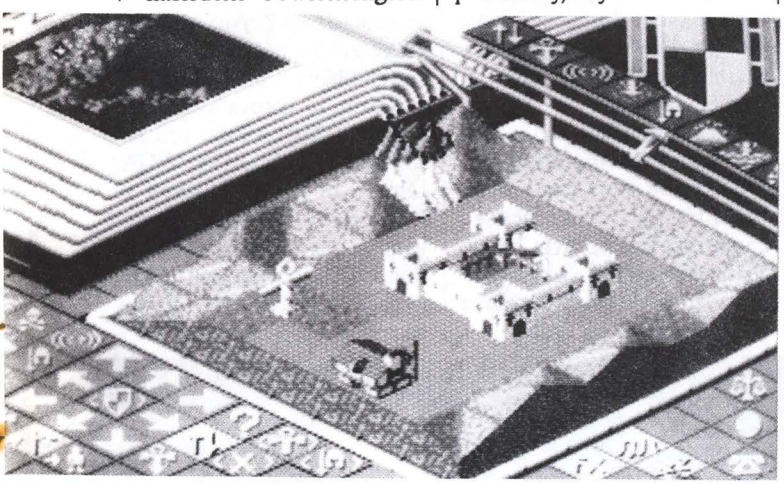
POPULOUS

Powermonger - tak zněl náš tip na hru roku v č.3 Excaliburu. Začátkem předminulého roku firma Bullfrog slavila úspěch se strategickou hrou Populous. Přestože tedy nejde o žádnou horkou novinku, stojí za to, abychom se ke hře Populous vrátili, vždyť byla vyhlášena nejlepší hrou roku 1989.

Populous patří k tomu typu her, které nepotřebují úvodní legendu. Legendou je zde hra sama. Je to nemilosrdný boj dvou věčných rivalů. Zápas sil dobra se zlem.

Odvěký střet nebe a pekla se odehrává na obrazovce vašeho počítače. Přesněji, bojuje se na stole uprostřed obrazu. Autoři hry se nejspíše nadchli plastickým stolem, který nechybí na žádném generálním štábu a udělali z něj centrum zápasu. Strategický charakter hry se tak ještě víc zvýraznil. V následném Powermongeru zůstal stůl základem, přibyli jen skuteční vojevůdci.

V Populous jste ještě jen nehmotným vůdčím duchem lidiček na stole a jejich konání. Jako vládce dobra můžete tu svými rozhodnutími nepřímo řídit svůj "vyvolený národ" až do rozhodující bitvy. Vaše síla je úměrná jeho početnímu stavu. Čím větší skupinu ovládáte, tím víc vzrůstá na straně dobra energie a pak vládnete mocnějšími zbraněmi. Proto musíte své populaci vytvářet ty nejlepší možné podmínky, aby se mohla stále rozvíjet. Co nejrychleji rovnáte myší území okolo. Tak lidé postupně postaví malý stan, pak chatrč. Až se vám podaří vyrovnat staveniště rozměru 5x5 čtverců, obyvatelé si už sami vybudují největší obydlí, středověký hrad. Z něho vzejde nejsilnější pokolení.



Na druhém konci číhá nepřítel. Všemožně se snaží vše překazit. Máte stejné zbraně: Zemětřesení nebo povodně či výbuchy sopky. Záleží jenom na správném místě a vhodné chvíli, kdy bude přírodní živel použit nejúčinněji.

Program po spuštění nabídne tři verze: Tutorial- zácvik, Conquest - bitva a Custom - tvoření. Nováčci by měli nejprve zkusit trénink, či vytvořit vlastní zem (Custom) a tu pak dobývat. Nejdůležitější je ale Conquest. Čeká tu na 450 světů k postupnému dobytí. Pronikání je vždycky o chlup těžší. Po vítězství se dozvíte další postupové heslo.

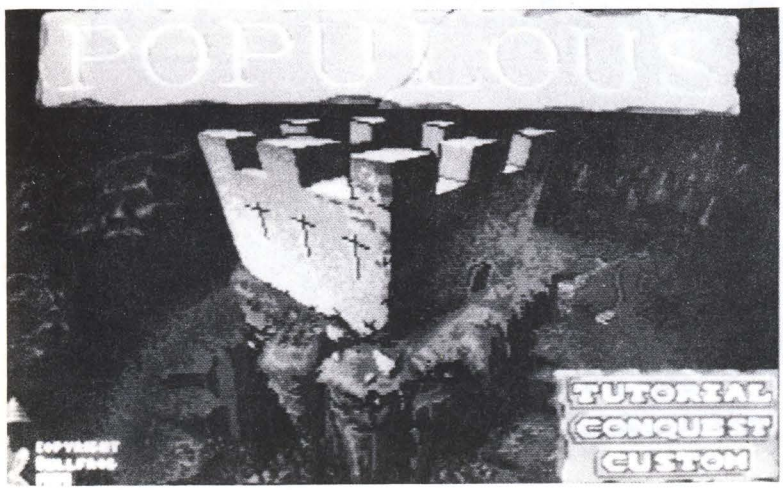
Nový svět se od ostatních liší počtem obyvatel, jejich rozmístěním a počáteční silou soupeřů. Na základní disketě je ku výběru pět územních typů. Komu snad nestačí zimní krajina, poušť či step, tomu Bullfrog připravil další datovou disketu.

The Promised Lands, jak se speciální disk jmenuje, se přihrává jako data k základní hře. Dává možnost vytáhnout do boje se zelenými marťánky, s kovboji a Indiány, s Napoleonem při Francouzské revoluci nebo s Legopostavičkami v zemi ze známé stavebnice. Nejhezčí je Computerland, kde se v zemi z počítačového papíru a s mořem z Ascii kódu utkávají ti dva věční rivalové - Commodore a Atari. Neprozradím, kdo je na straně dobra.

Tvůrci z Bullfrogu odvedli výbornou práci. Grafika, plná detailů i dokonalá animace, propracované strategické herní prvky, hudba a řada FX zvuků, to vše dokáže vykouzlit ohromnou atmosféru, plnou napětí i překvapivých zvratů a radosti z vítězství.

(V Excaliburech 1/2 jsme uveřejnili tabulky s hesly ke vstupu do jednotlivých úrovní. Návod k velmi podobné hře Powermonger byl otištěn ve 3. čísle.)

L.L.G.



Promised Lands
Bullfrog – 90'
Data

Excalibur 5 88%

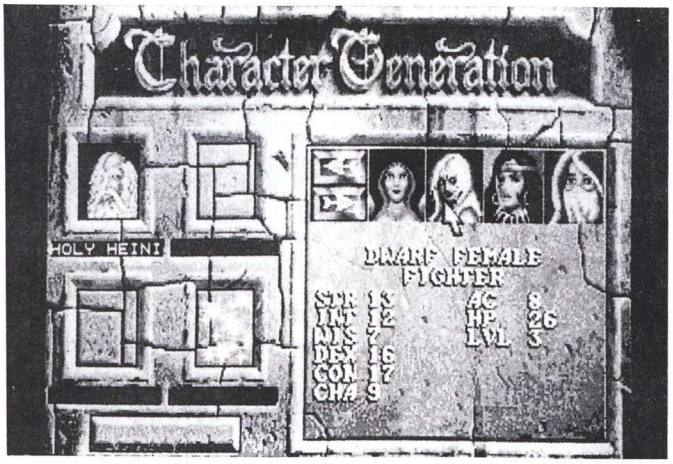
grafika	hudba
1	–
nápad	**zábava**
1	2

Populous
Bullfrog – 89'
Adventure

Excalibur 5 91%

grafika	hudba
1	2
nápad	**zábava**
1	1

EYE OF THE BEHOLDER



Eye of the Beholder
SSI – 91'
V hlavní roli

Excalibur 5 76%

grafika	hudba
1	3
nápad	zábava
2	2

Jsou to již tři roky, co firma SSI ze Států začala první hrou Pool of Radiance serii zdařilých fantasy her. Chystáme si už o ní povídání, dnes však dojde jen na novinku. Tou je Eye of the Beholder – Oko pozorovatele.

SSI zasazuje náměty svých her do stále stejných krajin. Fanouška her v hlavní roli nepřekvapí, když se opět ocitne ve "Forgotten Realms". To jsou "Zapomenuté říše", které zná už z předchozích her od SSI. V jednom z větších měst, ve Waterdeepu, provádějí neplechy temné mocnosti, zabydlené pod zříceninou hradu. Městský úřad je bezmocný a proto hledá pořádné chlapíky, kteří by řádění pod starým hradem učinili přítrž.

Teď tedy přichází na řadu vaše parta čtyř neohrožených bojovníků. Během hry budete mít možnost přibrat ještě do své družiny další dvě postavy. Jak to ve Forgetten Realms bývá, nežijí v téhleté fantasy zemi jenom lidé. Do podsvětí se může vypravit skupinka z příslušníků šesti ras, (od trpaslíka až po elfa), kteří mají jedno ze šesti "povolání" (např. zloděj, kněz, bojovník). Přitom se už poprvé projeví přednosti nové serie fantasy her od firmy SSI. Místo výběru z malých řádků textu a nepochopitelných čísel s obrázky, jaký byl u jejích starších her, (vždycky mi to připomínalo nedávné hloupé dotazníky), je nyní všecko jednoduché . Obrázky a charakteristika jednotlivých postav jsou vám předkládány doslova na mramorovém podnosu. Již pouhý výběr bojovníků přinese hráči zábavu, která mu je odměnou za přemýšlení.

Jestliže jste se složením své skupiny hotovi, začne vaše dobrodružství na nejvyšším poschodí bludiště o dvanácti úrovních. Kdo se ve 3D fantasy hrách jen trochu vyzná, toho hned po prvních krocích napadne: Dobře to vykradli! Autory hry Dungeon Master od FTL (v minulém Excaliburu) asi z toho začne bolet hlava, konkurence je tady!

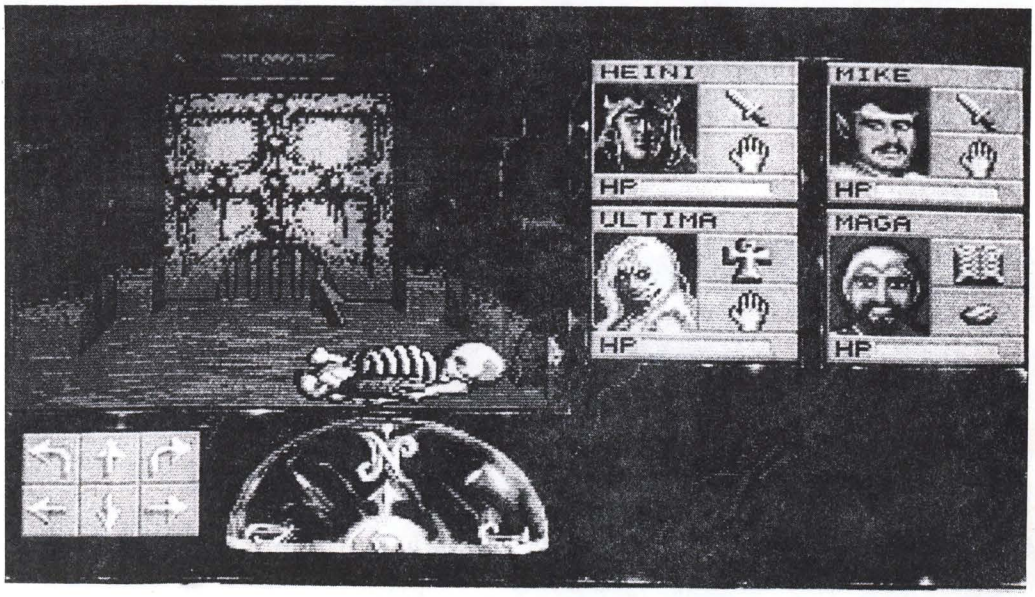
Na obrazovce jsou vpravo vedle pohledu do labyrintu rámečky s hlavičkami vybraných bojovníků. Zbraně, kterými jsou vybaveni, se objevují vedle portrétu. Pod ním je ukazatel zdravotního stavu. Stačí pouhé ťuknutí myší na obrázek hlavy a dostanete se do menu, ve kterém zjistíte vše, co určená osoba nese. Je v něm znázorněno i její tělo, rozdělené do políček odpovídajících jeho jednotlivým částem. Už se vám tak nemůže stát, že si boty budete navlékat na krk místo náhrdelníku. Každý bojovník potřebuje pro boj s netvory dostatečně jíst a pít. Ten, kdo poznal Dungeon Master, snad ani nemusí číst anglický manuál.

V D.M. byl labyrint postaven jenom z kamenných kvádrů. Zde se stěny často mění. První tři patra slouží městské kanalizaci kde nechybí bahno a slizké stěny. Pak čekají skalní štoly a po nich výzdoba jakési "aztécké svatyně".

Přišery útočí jednotlivě i ve skupinkách. Dvojice vepředu se jim brání sečnými zbraněmi, zadní bojují hvězdicemi, vrhají dýky a vystřelují šípy. Dojde i na magii, která přebrala prvky jak z D.M. (skládání kouzel do průpovídky), tak i ze starších SSI her. Pod zemí narazíte nejen na nepřátele, ale i na příznivce, kteří vám budou pomáhat.

Když jsem Eye of the B. začal nadšeně hrát, za chvíli jsem ochladnul. Program má technické chyby (do jedné přišery se zavřou dveře a nic se neděje), ale nejvíc mi vadí, že se zabité potvory po čase znovu objeví v plné síle.

Zatím je hotova verze pro Amigu (1MB) a také pro PC (640KB; CGA, EGA, VGA; Lib-, Soundblast). Dočkají se však i STčkáři. Dobře zpracované přišery jsou na PC-VGA skutečnou pochoutkou, pěkně vypadá i 32barevný modus na monitoru Amigy. L.L.G.



THE GREAT ESCAPE
ESCAPE FROM COLDITZ

8/16 Hrad Colditz se nachází asi 20 km od Lipska (Leipzig). Stal se smutně proslulým v době druhé světové války, kdy v něm byl umístěn zajatecký tábor. Nebyl to však obyčejný tábor - byli v něm drženi vězni, kteří se již pokusili utéci z jiných lágrů. Colditz byl velmi dobře hlídán, opatřen neprůchozími bezpečnostními zónami a již jeho poloha odrazovala od pokusu o útěk. Přesto se našli odvážlivci, kterým se to podařilo. Dnes můžete prchat z přísně střeženého hradu a zůstat přitom sedět doma v teple. Umožnily to firmy Ocean a Digital Magic.

Druhá světová válka je pro výrobce herního software dodnes vděčným námětem. Některé firmy se přitom dostaly dál, než jen k různým střílečkám a simulátorům. Mezi nimi i firma Ocean, která jinak dominuje v arcade hrách. The Great Escape je tedy hrou pro Ocean netypickou a přestože to není hra právě nejnovější, zmínku si rozhodně zaslouží. Patří do zlatého fondu počítačových her na osmibity.

Hra je klasickou akční adventure. Chce vytrvalost, bystrost a praktické uvažování. Uprchnout z hradu Colditz, to věru není lehký úkol.

Svého hrdinu ovládáte joystickem. Nepohnete-li jím, bude se váš muž chovat jako vzorný vězeň. Může procházet mnoha místnostmi hradu a nalézat věci, potřebné k útěku. Pozor, ne všechny části hradu jsou pro vás přístupné! Přistižení na zakázaném místě má zlé následky. Také nesmíte dopustit, aby u vás byly nalezeny podezřelé předměty, proto každou získanou věc je třeba před nacisty ukrýt. Rozhodující ve hře je čas. Vězňův život je tvrdý, v určitou denní dobu musí být na předepsaném místě, jinak přijde trest. Pobyt v samotce není žádný med a opakovaná návštěva této místnosti zlomí každého (prapor jeho odvahy klesne). Navíc jsou potrestanému odebrány všechny věci, které má u sebe. To často znamená úplný konec hry. Naštěstí budete vždy včas informováni, kam máte právě jít. Text se objeví v dolní části obrazovky.

Vaší jedinou šancí je plně se vžít do role vězně, zůstávat nenápadným a při vzorném plnění svých povinností nepropást jedinou příležitost na posílení svých šancí k útěku. Choďte včas k jídlu, na nástupy, do odpočinkové zóny, nevynechejte jediný balík Červeného kříže. Každá drobnost může být dobrá. Výhodné je jednat v noci, pozornost nacistů přeci jenom otupena - pozor však na reflektory na strážních věžích! Pamatujte, že uniknout můžete mnoha způsoby - záleží jen na vás a na specifických okolnostech.

Hra je zpracována ve výborné (pro osmibity vskutku výborné) prostorové grafice. Zpracování zcela odpovídá nejvydařenějším produktům firmy Ultimate, které jsou dosud pokládány za vrchol 3D grafiky na ZX Spectru.

Děj poměrně rychlé hry je strhující. K dokončení budete potřebovat pevné nervy a hodně trpělivosti. Ale tak už to bývá. Pokud se dostanete do situace, kdy bude další existence vašeho počítače vážně ohrožena, pak příliš neváhejte a použijte berličky, (spíše důkladné berly), kterou jsme vám připravili také v tomto čísle našeho Excaliburu vzadu v rubrice "Jak dál?" na straně 33.

Novinkou v akčních adventure je Escape from Colditz (EFC) od poměrně neznámé firmy Digital Magic. Zpracovává stejný námět jako The Great Escape (TGE) a my tu tedy budeme obě hry porovnávat.

Hned úvodem je třeba říci, že EFC je graficky zvládnuta ještě trochu lépe, než TGE. Zvukové efekty sice nic moc, nicméně zcela postačí k dokreslení děje a k dosažení věrohodnosti. Ve kvalitě zpracování tedy o maličko vede Digital Magic.

Zásadní rozdíl je v "obsazení" hry. EFC je udělaná, jak se na šestnáctky sluší. Váš tým zde tvoří britský kapitán, francouzský seržant, americký poručík a polský vojín. Volíte mezi nimi klávesami F1-F4, pomocí klávesy F5 získáte přehled o všech čtyřech najednou. Dále používáte ještě kurzorové klávesy. Důležité je i přepínání mezi chůzí a během. To vám umožní zachránit si kůži i v situacích na první pohled bezvýchodných.

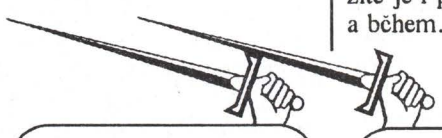
Za pomoci svých mužů prohledáte celý hrad a všude posbíráte předměty, potřebné k útěku. Avšak pozor - vězni nesmějí vstupovat kamkoliv. Hrad je rozdělen do několika národnostních oddělení, Polák tedy nesmí do části, vyhrazené jenom Američanům. Kromě toho jsou místnosti, do kterých nesmí vstoupit žádný z vězňů. Trestem je tu opět samotka. Při procházení Colditzem narazíte také na zamčené dveře. Ty obyčejné se mohou odemknout šperhákem, ale mohutné ocelové dveře otevřete pouze klíčem. Klíče nalézáte stejně jako jiné předměty v různých místnostech hradu a každý klíč je jen na jedno použití (takže se zákonitě dostanete do situace, kdy bude víc zamčených dveří, než klíčů). Podobně jako u TGE se hra odbývá v "reálném" čase a vězni musí dodržovat strohý režim.

Především na nádvoří je třeba se opatrně pohybovat a nevstupovat do přísně střežených okrajových zón. Také se vyvarujte běhu před očima stráží, to samozřejmě ihned vzbudí podezření. Pokud dojde k zatčení, pak stejně jako v TGE přijdou vaši hrdinové o všechny věci, které u sebe mají. Pokusit se o běh mezi strážemi přísně střežených zón je už vyložená sebevražda, přestupník bude bez milosti zastřelen.

Asi nejlepším způsobem útěku je (opět) kopání tunelu. K tomu musíte mít svíčku a krumpáč. Je také možné opatřit si německou uniformu s doklady a pokusit se projít mezi strážemi ven. Tak si lze vybrat z mnoha způsobů útěku - Digital Magic udává, že těchto způsobů je 42!

Escape from Colditz dokazuje, že starý námět je stále živý. Hra není o nic málo přitažlivější než její předchůdkyně a určitě přinese potěšení všem profesionálním dobrodruhům.

TAD



The Great Escape
Ocean
Adventure

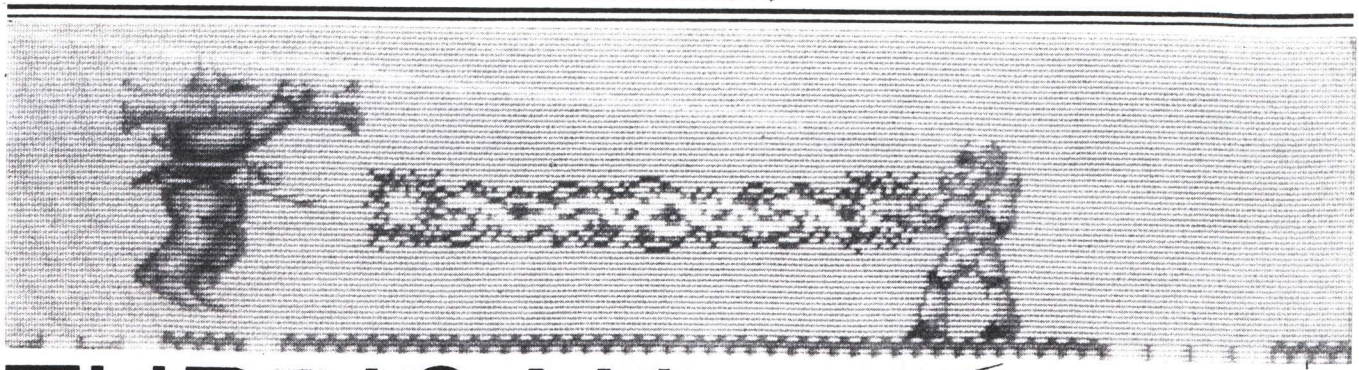
Excalibur 5 74%

grafika	hudba
2	4
nápad	zábava
1	2

Escape from Colditz
Digital Magic
Adventure

Excalibur 5 76%

grafika	hudba
2	2
nápad	zábava
2	3



TURRICAN I+II

Turrrrican II se vrací na vaše monitorrrry!

Firma Rainbow Arts má vždy v záloze nějaké překvapení. Když v půlce minulého roku sklidila úspěch s Turricanem I, nemuseli na pokračování fanoušci akčních her dlouho čekat. Nové potvory, fantastická animace s obrovským množstvím speciálních zbraní, špičková grafika plus hudba jako z CD disku!

Již tisíce let obtěžuje lidstvo zlý Morgul. Nyní se ten netvor opět vynořil. Náš hrdina Turrican čeká jen na toho, kdo ho joystickem "popadne a pak udělá pořádný cirkus". Cesta za Morgulem je obtížná. Čekají tu hluboké propasti, tmavé jeskyně a hromady nepřátel, kteří mají spadeno na vaše tři životy. Třináct levelů v pěti různých světech je ale pro fandy arcade naprostá hračka.

Jen na vašem umu záleží, jak dlouho budete strašlivého nepřítele honit. Ještě, že je hrdinný jinoch vyzbrojen nepřeberným množstvím superzbraní. Laserovou puškou může okolo sebe kropit dosti veliký okruh. Na smrtelně těžké situace musí sebrat bonus symbol, kterým si zajistí speciální zbraně. Když už ani tento základní arzenál nestačí, může pokládat miny a vrhat výbušné, či rozptylovací střely, vypouštět pohyblivý štít a co já vím, co ještě dalšího. Jednou z velmi osvědčených superzbraní je "převtělení" na ostré ozubené kolo, které zničí téměř vše, s čím přijde do styku."Ozubenec" se ale může pohybovat jenom vpravo, vlevo a směrem dolů.

Protože se technickým čarodějům od R.A. asi zdálo 13 úrovní jedničky málo (hlavně se ale hra dobře prodávala), můžete dnes prohánět už i Turricana číslo II.

A co je nachystáno ve dvojce? V jádru nic nového, pouze 2MB fantastické grafiky, ještě dokonalejší animace hrdiny i nepřátel, pár výtečných skladeb. Lze si přát víc? Když se přidá ještě speciální level (vždy každá pátá, ve které vsedneme do rakety a prostřílíme se vesmírem do dalšího světa jako v Z-Out, nebo R-Type) a řada skvělých nových zbraní, máme arcade hru, jaká tu ještě nebyla!

Shrnuto a podtrženo:

Turrican I a II jsou akční hry, které jsou dokonale programovány. Animace je dynamická a plynulá, pozadí je nápaditě a nadmíru vydařené. Přičtěte ještě do jemna vypilovaný stupeň obtížnosti, takže i naprostý nováček si zahraje. Ale pozor, úsek od úseku bude potřebovat stále více a více zručnosti při manipulaci s joystickem. Hra přímo volá po použití joysticku, který má dvě nezávislá tlačítka.

Věřím, že i ti co dohráli, si oba Turricany ještě mnohokrát s chutí zopakují. V současné době by první díl měl být k dostání na všechny typy počítačů, druhý je dosud jen na Amigu, Atari ST a C-64. Osmibity jsou však ošizeny o hudbu. To je ten věčný problém - je tu málo volné paměti.

-mCh- & L

Turrican I
Rainbow Arts – 90'
Arcade

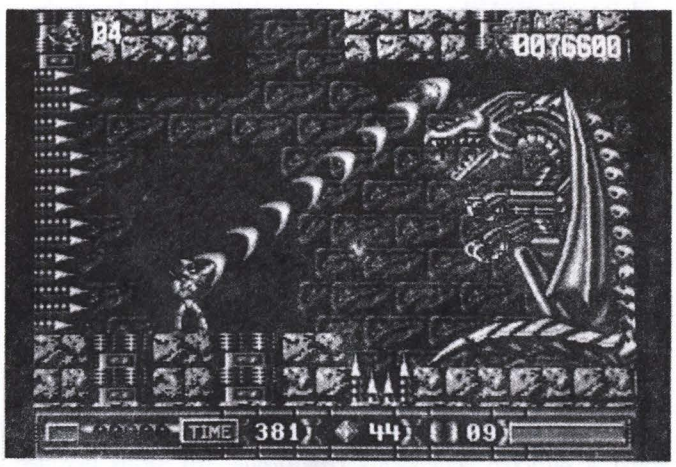
Excalibur 5 70%

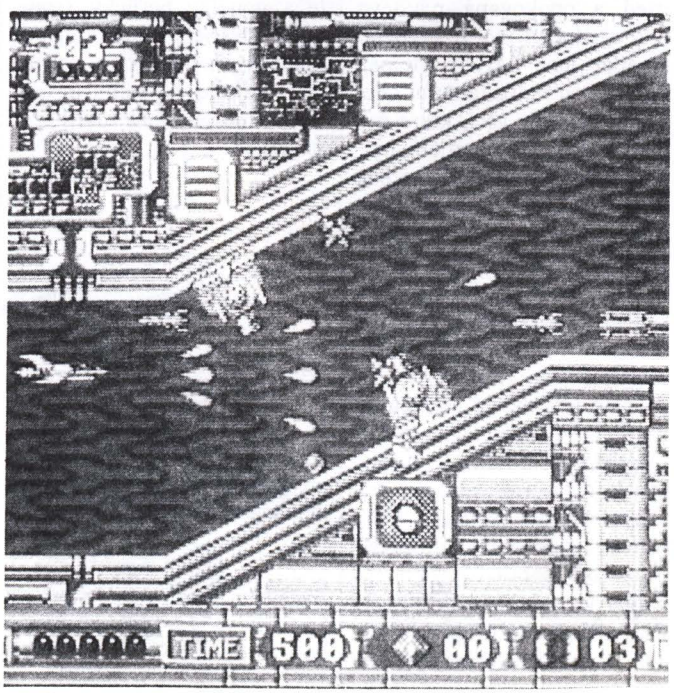
grafika	hudba
2	1
nápad	**zábava**
3	2

Turrican II
Rainbow Arts – 91'
Arcade

Excalibur 5 88%

grafika	hudba
1	1
nápad	**zábava**
2	2





COLORIS

COLORIS
Avesoft, Rushware – 91'
Logický rychlík

Excalibur 5 55%

grafika	hudba
3	3
nápad	**zábava**
2	2

Kdesi v hluboké (finské) tajze, kde zima je dlouhá a léto krátké, sešla se jednou parta programátorů ve vyhřáté sauně, aby přemýšlela o hře, která by byla stejně přitažlivá jako Tetris.

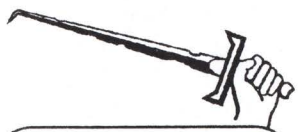
Po dlouhém zatěžování mozků až k hranici destrukce pozitronických spojů vykrystalizovala z nepřeberného množství nápadů další nová logická hra. A protože v ní velice mnoho záviselo na barvách, dostala jméno COLORIS.

Hned na první pohled si uvědomíte, jak autoři hry byli pod silným vlivem předcházejícího populárního Tetrisu. Opět tu je důvěrně známý výřez obrazovky, v němž se ve zničujícím proudu shora vali hrací kameny. Tvoří je vždy tři barevné čtverečky. Počítač si při volbě kombinace vybírá z pěti barev.

Stisknutím tlačítka joysticku přehodíte pořadí barev v kameni. Je vaším úkolem seřadit alespoň tři čtverečky stejné barvy do řádku, nebo sloupečku, který potom zmizí se vzrůstem bodového konta i místa pro další skládání. Pokud se kameny nahromadí nad určitou hranicí musíte končit. Coloris má pro vás ještě další zpestření. Můžete si zahrát tzv. MARATON GAME, kdy se spodní okraj hrací plochy čas od času posouvá vzhůru směrem k hranici hrací plochy. Hru můžete naopak také zabrzdit, ale tuto možnost si musíte nejprve vybojovat. Pokud ji již aktivujete, musíte si uvědomit, že budete potrestáni ztrátou bodů. Pozor, brzda platí na právě padající kameny!

Coloris vás jistě zaujme svoji dynamikou a mnohými dalšími zpestřeními hry, ty si musíte okusit sami. Stojí za to, je to logický rychlík, jaký vždycky upoutá.

plotting



PLOTTING
Ocean – 90'
Logický rychlík

Excalibur 5 65%

grafika	hudba
3	3
nápad	**zábava**
1	2

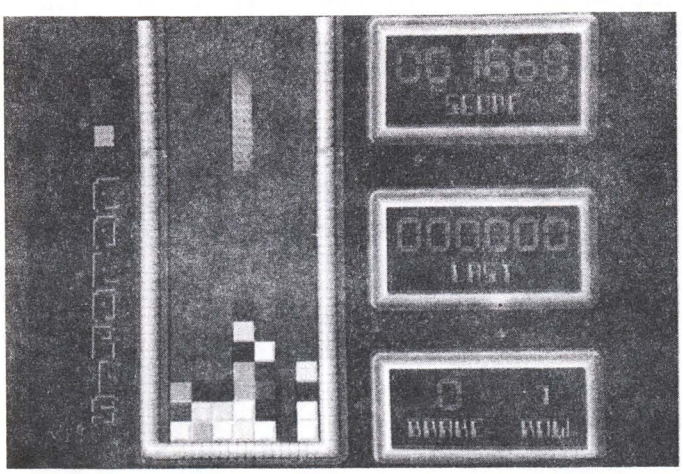
Jednoduché hry s nápadem jsou stále ty nejlepší. Bylo tomu tak u "Tetris", platilo to i později pro "Klax" a platí to dneska i pro "Plotting" (Luštění). V časovém limitu musíte pomocí dobře mířených hodů rozebrat velkou hromadu kamenů. Kameny přitom mají na sobě vyznačeny čtyři různé znaky - symboly. Z hromady lze odstranit jen takové kameny, které mají stejný symbol jako má kámen, který se právě chystáte vrhnout. Hromada se při každém hodu mění a kameny padají po sobě stále dolů (podle zákona počítačové gravitace). Spadlé vám nesmí zahradit cestu a tak přichází na řadu i "mozková akrobacie", jak jsme tomu u logických rychlíků zvykli. Aby to zase nebylo moc těžké, jsou sem tam k dispozici i "superkameny", které lze použít všude. Jen kdyby jich bylo víc!

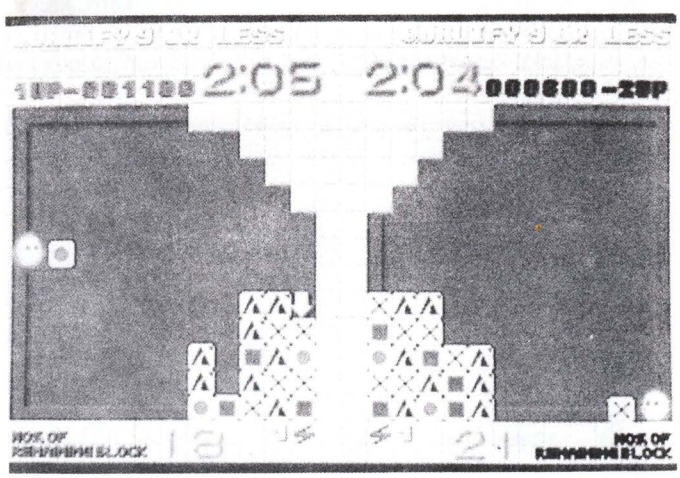
Hody mohou být pouze vodorovné, protože mířit lze jen nahoru a dolů. Abychom dokázali rozebrat hromadu kamenů i seshora, vymysleli si programátoři celkem jednoduchý trik. Vržený kámen může být odražen zdí, která mu vadí v letu, nebo být proveden celým bludištěm spletitých cest.

Třebaže je obtížné hru popsat, hrát se dá Plotting skutečně velkolepě! Programátorská práce je dobrá: Jednoduchá, ale účinná grafika, odpovídající hudba i zvuky a k tomu optimálně vyvážená obtížnost. Plotting mohou hrát proti sobě dva hráči zároveň, má i vlastní editor úrovní - co si ještě více přát?

Tohle "Luštění" je geniálně jednoduché a proto je jednoduše geniální. Tím se ale dostává mezi zvláště nebezpečné návykové formy her!

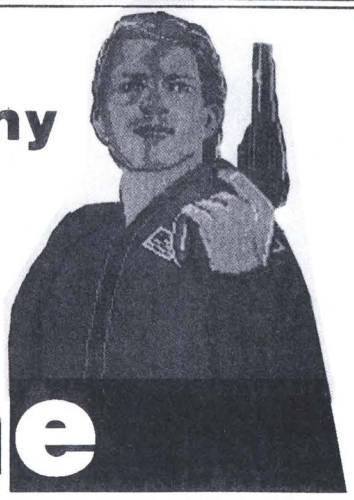
L.L.G.





Továrna na hrdiny

Sierra On-Line



V Excaliburu č.1 jste se seznámili s ospalým americkým městečkem Lutton City, ve kterém začal řádit zločinec Death Angel. Policista Sonny Bonds ale neřáda dopadl a šoupl ho do vězení. Chcete se dozvědět, kdo se ze "Sierra" týmu za tímhle příběhem skrývá?

Hra na skutečnost

Seriál Police Quest je nejen vzrušující dobrodružství, ale i poučné nahlédnutí do každodenního života policisty. Hra "na policajty" se dokonce dostala i do školících středisek americké policie, která ji využívá jako účinnou pomůcku při výuce obvyklých postupů.

"Od samého začátku návrhu jsem se držel zásady, že hra musí přesně odpovídat současným praktikám policie. Kdybyste se nedrželi směrnic, nikdy byste ji nedohráli," říká o Police Quest její autor Jim Walls. To je člověk, který o policii skutečně něco ví. Dvacet let si tímto způsobem vydělával na své živobytí, než jej Sierra OL angažovala jako tvůrce svého dalšího "Questu".

Co říká o počátcích této spoluprace president firmy Ken Williams? "Jima jsme získali do party náhodou. Právě byl na zdravotní dovolené u nás v Kalifornii a docela vážně přemýšlel o odchodu ze služby."

Proč se Walls rozhodl vyměnit policejní placku za kulatý znak Sierry? "Nerad mluvím o tom, proč jsem zanechal služby. Bylo to ale hlavně ze strachu o život. Jednou jsem se zúčastnil přestřelky v New Yorku. Nikdy na to nezapomenu. Jako by se to stalo včera. Ten chlap se mne snažil zabít. Práce u Sierry On -Line mi vrátila ztracenou sebedůvěru."

Police Quest
In Search of the Death Angel
Pátrání po Andělovi smrti

"První Police Quest byl ten nejtěžší, alespoň pro mne. Já jsem ani nevěděl, jestli na tuhle práci vůbec mám. Pomalu jsem ani neuměl zapnout počítač. Nejvíc mi pomohla Roberta Williamsová a Dva chlapci z Andromedy (M. Crowe & S. Murphy). Byla to zajímavá zkušenost," s úsměvem povídá o svém prvním námětu na počítačovou hru bývalý ochránce zákona J. Walls.

V roli pochůzkáře Sonnyho musíte vypátrat a zneškodnit bandu překupníků drog, vedenou chladnokrevným zabijákem, kterému celé podsvětí říká "Anděl Smrti". Jen přesné policejní postupy a dokonalá týmová práce vás dovedou k cíli. Ve hře si nejen zastřílíte a zalaškujete s pěknou řidičkou, ale čeká na vás také partička pokeru.

Police Quest II
The Vengeance
Odplata

"Dvojka" začíná pro Sonnyho až moc nešťastně. Anděl uprchl z vězení a myslí jen a jen na pomstu. Na jeho černém seznamu je Sonny na čelním místě. Jeho (ale hlavně Váš) život visí na vlásku. Musíte Anděla zneškodnit dříve, než se stanete další obětí.

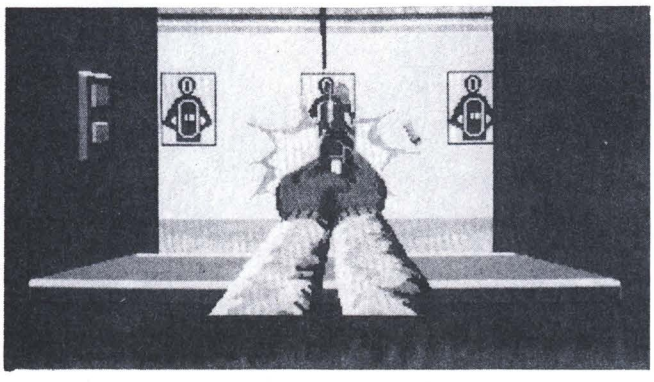
Walls: "I tohle pokračování je celé založeno na skutečnosti. Ten chlap, se kterým jsem se dostal do přestřelky, skutečně unikl z vězení. Potom ho ale chytili, a když čekal na předběžný výslech, utekl zase. Pak byl znovu zadržen a soud mu naparil 23 let. Když ho vezli k novému přelíčení, opět uprchl. Tentokrát to trvalo celé dva roky, než byl znovu vypátrán na severu USA."

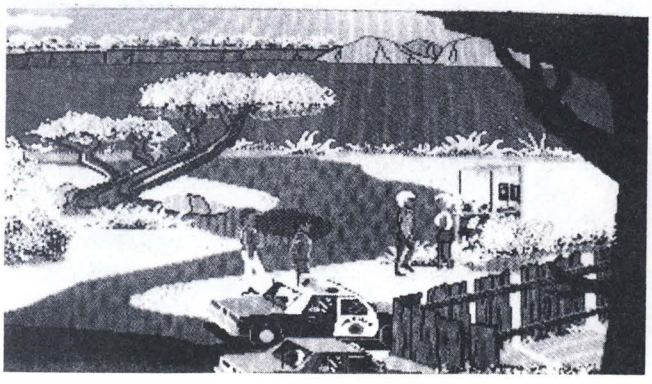
Každý, kdo dohrál tuhle nekonečnou policejní honičku, se určitě těší na další pokračování příběhů počítačového strážce zákona Sonnyho. Je jisté, že se na PQ III už usilovně pracuje, ale mezitím si J. Walls "odskočil" do jiného příběhu.

Codename: Iceman
Kódové označení: Iceman

Komu se snad bude zdát "Policejní seriál" až moc obyčejný a všední, tomu Jimmy Walls nabízí nového hrdinu. Je to tajný agent Johny Westland, který se ne náhodou podobá a chová jako jeho knižní a filmový vzor, agent 007 James Bond. Hra vás zavede na slunné pláže Tahiti, do Pentagonu a do jednoho státu na Blízkém východě. Iceman je nejen pěkně udělaný příběh v tom nejlepším "Sierra - stylu", ale zároveň i simulátorem atomové ponorky, malého člunu a akvalungu.

Jak hodnotí autor svou novou hru? "Chtěl jsem udělat něco, co v Sierra hrách ještě nebylo, pravou simulaci.





Už dávno jsem znal jednoho chlapíka, který čtyři roky sloužil na atomové ponorce a dozvěděl jsem se od něj spoustu historek. Proto jsem přišel s námětem tajného poslání, ve kterém musíte zachránit uvězněného velvyslance. Protože je to hra z budoucnosti, zahrál jsem si také trochu na věštce. Ve hře tak najdete politické intriky, světovou energetickou krizi, Blízký východ s přebytkem ropy i supervelmoci, snažící se urvat co se dá. V této napjaté situaci teroristé unesou velvyslance USA a spoléhají se, že vyvolají válečný konflikt s USA. Je to prostě napínavá futorologická detektivka zpestřená o simulaci ponorky.

Chtěl bych poděkovat i velení našeho námořnictva, že mě dokonce do jedné ponorky pustili."

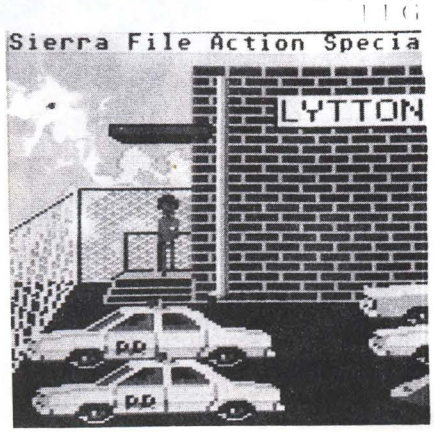
Atomová ponorka, ukrytá v hlubinách Atlantiku, pluje na východ, aby zachránila amerického diplomata ze zajetí. Podaří se tato tajná mise? Určitě ano, vždyť přece ... kdo by se nechtěl stát hrdinou?

Pro nás Čechoslováky jsou hrdiny zakladatelé firmy Sierra On-Line, manželé Williamsovi. Pustili se do podnikání v úplně novém oboru a vybojovali si takovou celosvětovou popularitu. Dokázali přesvědčit lidi, kteří nikdy s počítačem nepracovali, že jen u nich je to právě místo pro ně. Příběh bývalého policisty je také příběhem o rekvalifikaci, o hledání nové, zajímavé a dodejme, že i dobře placené práce.

Jiný příběh by zase mohl vyprávět Warren Schwader, programátor jedné z prvních her na Apple, kterého Williams, když tuto hru uviděl, přijal jako prvního pracovníka na stálý úvazek. Warren se za zajímavou práci, která jej nesmírně bavila, přestěhoval z Wisconsinu do Kalifornie. U firmy S.O-L. se stal především tvůrcem souboru karetních her, inspirovaného knížkou z poloviny osmnáctého století. Uvidíte-li někde Hoyle's Book of Games, pak věřte, že i tato hra pochází od firmy:

Sierra On-Line.

Ze zahraničních materiálu připravuje



Novinky aneb něco přichází...

Tato (doufejme stálá) rubrika vznikla na váš podnět. Možná, že naše informace v téhle rubrice nebudou nejpřesnější, protože je máme většinou až z druhé ruky. Dále je tu ještě více než měsíční výrobní lhůta Excaliburu, která ze soft-batolat dělá staré dědky. Přesto si ty krátké zprávičky přečtěte!

Lotus E.T. Challenge

Mnoho rozruchu mezi počítačovými fandy vzbudil článek z prvního čísla Excaliburu Lotus E.T. Challenge. Není se čemu divit, hra se drží na čelních místech žebříčku popularity a boduje tedy i v našem časopise. Je ovšem udivující, že ji tipují i fanoušci Sinclairu! Podle informací z časopisu Sinclair User bude její převod zpožděn a ukončen až po prázdninách. Usilovně se pracovalo jen na verzi pro Commodore 64, takže s červeným bourákem už drandí i majitelé "levnějších Amig". Ovšem Magnetic Fields nespí na vavřínech. Super Cars II je dávno na světě (bude o něm už v příštím Excaliburu), trumfem ale bude Lotus Turbo II !

Bullfrog

A do třetice z prvních stran Excaliburu. Co nového u Bullfrogu? Datové diskety na Powermonger jsou už na světě. Nezbývá než chválit. Programátoři se nespokojili jen s pouhou změnou grafiky, hru i částečně předělali. Jsme v roli generála spojenců v první světové válce. Už nepobíháme od vesnice k vesnici, abychom sehnali nějaký žvanec pro vojsko, teď jde hlavně o pohonné látky pro tanky a letadla. Programátoři nepřekovali meče na pluhy, ale na bajonety. Každou noc si prý armáda kolem sebe udělá zákopy.

Další díly pak mají být umístěny do feudálního Japonska a mezi Seveřany a Jižany na Americký kontinent. Ovšem nejvíce jsme zvědaví na fantasy scenerii. Elfové, hobiti a skřeti budou určitě využívat všechny "povolené" zbraně i kouzla. A co zase dál pro strategické maniaky Bullfrog připravuje? Pokračování Populous a BOB, podrobnosti budou v příštím čísle.

Lemmings

Smutná zpráva. DMA upustila od svého záměru a verze pro osmibity se prý nebude dělat. Všechny rezervy tak byly vrhnuty do pokračování Lumíku, které bude hotovo již v zimě 1991.

Mikroprose

S leteckými simulátory se tento rok doslova roztrhl pytel. Snad všecky renomované firmy se vrhly na vektorovou grafiku. Co na to Microprose, firma která už pár let v tomto oboru kraluje? Odpověď je přímo vladařská!

Trochu z minulosti - Knight of the Sky - simulace letadel z první světové války. Jako pilot na straně americké, britské a francouzské armády si můžete zalétat snad se všemi těmi "báječnými stroji", které válčily a plachtily nad bojištěm již v roce 1918.

Horká přítomnost - Cover Action. Po úspěšné simulaci piráta ve hře Pirates, která se už dlouhých 42 týdnů drží v tabulce německého časopisu Power Play stále nejvýše, se v nové hře Cover Action simuluje práce tajného agenta. Čeká vás řada úkolů v Evropě, na Středním východě a v Latinské Americe. Budete bojovat nejnovějšími (a nejdokonalejšími?) zbraněmi proti teroristům, vojenským diktátorům a hlavně proti záludnosti programátorů.

Budoucnost - Lightspeed. Země ve 21. století. Je to bída, zkáza a utrpení. Všude silné radioaktivní záření, velké změny klimatu, planeta je nevhodná k obývání. Jako pilot kosmického korábu musíte nejen přemísťovat obyvatele Země na jiné planety, ale i bojovat s nepřáteli, obchodovat a hlavně hledat další místa ve vesmíru kam lze umístit lehkovážné pozemšťany.

Líbí se vám nabídka Microprose?

Elite II

Aby to Lightspeed na trhu neměl tak jednoduché, předělal David Braben svou vesmírnou odyseu Elite. V nové Elite II se už tolik nebojuje (Thargoidi už vyšli z módy?), hlavní důraz je tu kladen na strategickou stránku. Že hry arcade se tedy stává adventure. Pozice zaznamenané z jedničky jdou bez potíží použít a žádný hráč tak nemůže přijít o své těžce nabyté megakredity.

O Elite jsme napsali v prvním čísle, kdypak k nám dorazí pokračování?

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER
Excalibur

NAŠE ADRESA JE

P.O.BOX 414, 111 21, PRAHA 1

INPUT DO REDAKCE
OUTPUT Z REDAKCE

Vážení čtenáři,
milí příznivci Excaliburu!

Znovu sedím před klávesnicí a přemýšlím, jak mám Vám všem poděkovat. Chtěl bych poděkovat čtenářům, kteří tím, že náš časopis kupují, umožňují jeho další život. Chci na tomto místě ale především poděkovat těm fandům, kteří nelitují času a píší nám spoustu dopisů s příspěvky. Vaše dopisy jsou plné dobrých námětů, nápadů, tipů a triků. Je jich tolik, že nestačíme na všecky odpovídat, proto tedy volíme tuto cestu.

Všem, kterým jsme ještě neodpověděli, slibujeme, že se polepšíme a jakmile si jenom trošičku uděláme časovou rezervičku, hned začneme ty své dluhy napravovat. Děkujeme také za mnoho anketních lístků. Pomohly nám sestavit tabulku, kterou máte vedle.

Podle předpokladů postupuje "počítačová klasika", tím máme na mysli především hry Dungeon Master, Chaos a Powermonger (ta poslední by se snad mohla jmenovat - Guten morgen - tolik už má na svědomí probdělých nocí). Ještě malé vysvětlení: Písmenko E s číslem napovídá, kdy o umístěné hře Excalibur psal. Znaménka + nebo zase naopak - znamenají postup, či sestup v tabulce. Hvězdu jsme dali těm programům, které mají premiéru. To je k tabulce všechno.

Cenu tohoto kola joystick PC DELTA věnovala firma TRIBASE COMPUTERS distributor počítačů SAM coupé a AUVA

Výhercem se stal Adam Borek, ul. pr. Šolupala 1608 Ostrava Poruba. Gratulujeme a přejeme s "novou pákou" mnoho počítačové zábavy!

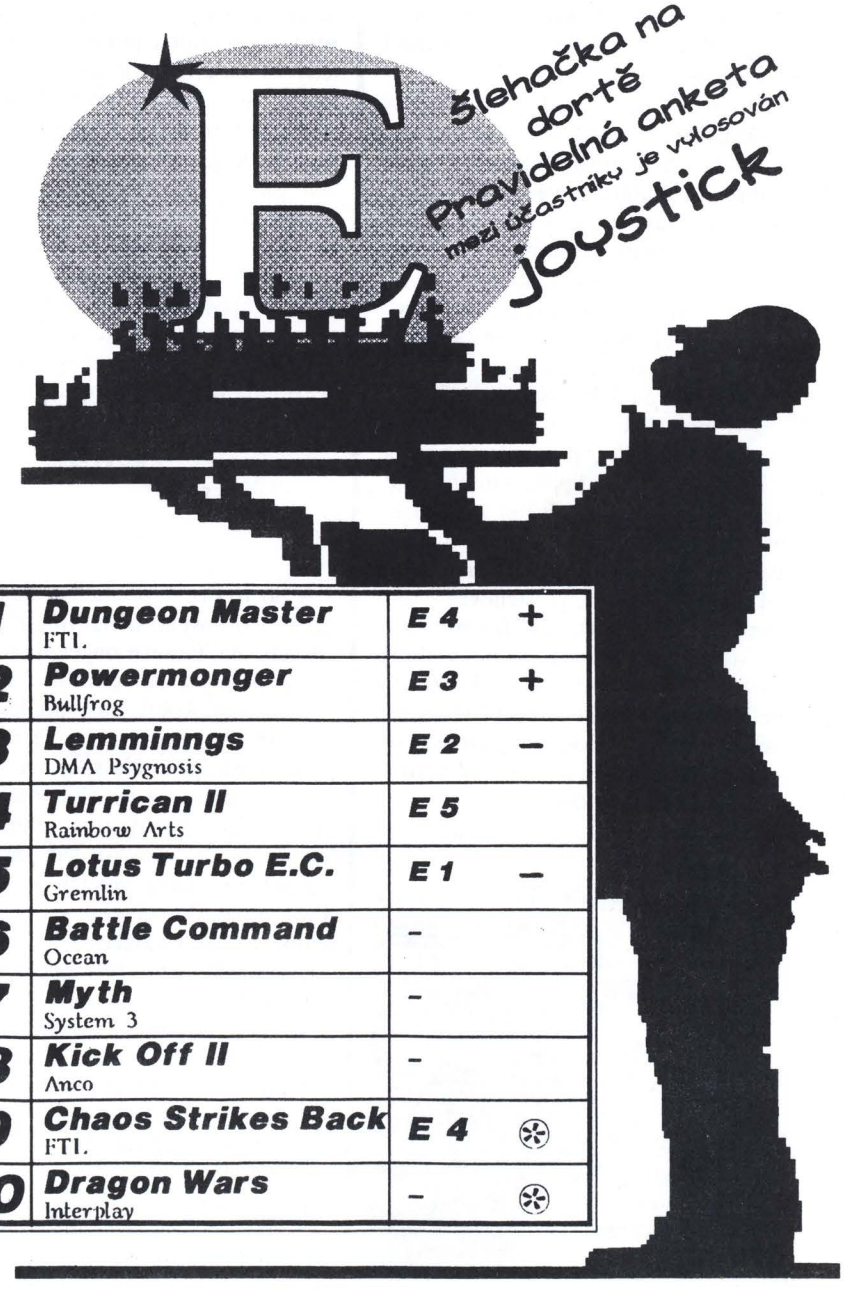
Jakže se to volávalo? Král je mrtev, ať žije král! Vyhlašujeme proto pokračování ankety a všem jenom připomínáme, že postačí přilepit na korespondenční lístek vystřižený anketní kupón, který najdete na str. 38 a napsat např.:

Mám C-64 a tipuji:
1. Pirates
2. Turrican
3. Elite

Ale pozor! Ten, kdo zapomene na úplnou zpáteční adresu, nemůže být zařazen do slosování. Jsou tací!

Chceme Vám dále něco povědět o inzerátech na straně 36. Je to první "úroda", kterou jsme dostali jako ohlasy na naší nabídku inzerce ve 3. čísle. Budeme v uveřejňování Vašich bezplatných inzerátů pokračovat, jenom si zatím nemůžeme dovolit tisknout samostatné (kartonové) lístky. Proto prosíme, Váš soukromý inzerát napište na inzertní kupón, který si odstřihnete na 38. straně.

Případné inzerenty navíc prosíme, pište čitelně! Inzerát doplňte vždy úplnou adresou i se směrovacím číslem Vaší pošty a uveďte volací telefonní znak (číslo UTO).



1	**Dungeon Master** FTL	E 4	+
2	**Powermonger** Bullfrog	E 3	+
3	**Lemminngs** DMA Psygnosis	E 2	–
4	**Turrican II** Rainbow Arts	E 5	
5	**Lotus Turbo E.C.** Gremlin	E 1	–
6	**Battle Command** Ocean	-	
7	**Myth** System 3	-	
8	**Kick Off II** Anco	-	
9	**Chaos Strikes Back** FTL	E 4	✱
10	**Dragon Wars** Interplay	-	✱

Už jsme řekli, že chodí různé dopisy. Na některé budeme odpovídat v této rubrice. Doufejme, že Vás zaujmou i pobaví stejně jako nás, ale že nikoho neodradí od dalšího psaní.

Vážená redakce!

Je mi 11 let a mám už rok počítač ***ZX Gamma****. Mám spousty her, ale stále nechápu vaše třídění na adventure, arcade, v hlavní roli, logické rychlíky atd. Já sám osobně dělím hry na dobré a špatné nebo ještě tak na staré a nové!*

J. Zelinka - Praha

Milý Jakube,

dotkl jsi se našeho jednoho bolavého místa. Jak by bylo jednoduché použít tvoje dělení, rázem by bylo po problému. Protože chceme ale hry co nejlíp popsat, používáme už zavedených "škatulek". Kde ale vzít české názvy pro různé typy her? Proto si pomáháme zavedeným anglickým označením.

Adventure - příběhy, jsou většinou textové hry (s obrázky, nebo také s oživlými postavami), které mají děj, chceš-li příběh. Arcade jsou spíše hry, založené na rychlosti a postřehu. Logické myšlení se u nich nevyžaduje. Do arcade her patří tedy všelijaké"střílečky, skákačky, běhačky", tedy nepříliš povedené české názvy. Tak jak se nenašel vhodný český výraz pro joystick, tak se asi ani arcade českého slova nedočká!

Určitě si v některém příštím čísle uděláme trošku místa a hry si roztřídíme na různé kategorie. Zatím se musíš spokojit s tímto (byť neúplným) dělením. Snad nám trochu pomohou čtenáři a pošlou nám své náměty na způsob, jak hry nejlépe a nejpřesněji zařadit.

Nedávno jsem dostal k narozeninám Amigu 500 a Excalibur mi velmi pomohl dohrát mnoho her. Nemohu však dohrát Operation Stealth (Ex č. 2/3). Píšete, že mám na letišti otevřít kufřík. Když však přiletím na letiště, už žádný v ruce nemám a tak na něj nemůžu myší ukázat.

M. Jedlička - Brno

AMIGA WORLD

Messepalast Wien

10. - 13.10.1991

Přihlášky na společný zájezd pošlete na adresu
Excalibur - Klub
P.O.Box 414
111 21 Praha 1
Předpokladáná cena asi 300 Kčs
Přihlášky do 15. září!

Milý Mirku, jako začátečníka tě plně chápu. I já doteď nedokážu pochopit, kam si všichni hrdinové dávají předměty, které během svého dobrodružství naleznou. To aby měli na zádech pořádnou nůši! Proto, až se budeš příště pokoušet hrát nějakou hru typu adventure, nezapomeň, že většinou předměty máš sice u sebe, ale na obrazovce to nepoznáš. (Jak se to dá vtipně obejít: Ve Space Quest III. si Roger vezme žebřík a objeví se nápis: Vzal jsi velký a těžký žebřík a uložil jsi si ho do kapsy). Ale zpátky k tvému problému s kufříkem. Stiskni pravé tlačítko myši. Objeví se seznam předmětů, které máš právě u sebe. Nezapomeň ale, že kufřík jde otevřít pouze na WC!

Přátelé,

dohrál jsem podle vašeho návodu hru Hero's Quest. Je to opravdu výborná zábava, dopustili jste se však v závěru jedné malé chyby. Hra má totiž dva konce! Bohužel v tom "vašem" (tedy uveřejněném v Ex-4 pozn.red.) *zůstane celé Spielburské údolí zaklete a stále v něm bude bydlet odporná Baba Jaga!*

Jak se zbavit té staré babice? Je to prosté. Stačí, když ještě před tím, než proměníte vůdce zlodějů v baronovu dceru, v poslední místnosti seberete malé zrcátko, které leží na stole. To pak ukažte Babě Jaze, až vás bude chtít proměnit v ropuchu. Kouzlo se odrazí na ni a její chatrč odletí. Připomíná to spíš start rakety než pohádku!

Mám tu ještě jeden problém. Začal jsem Hero's Quest II a nemohu se dostat přes "vítr" ve vesnici! Neporadíte jak dál?

D. Štika - Klánovice

Příteli Dušane,

děkujeme mockrát za opravu návodu, doufáme, že Baba Jaga neodletěla rovnou do naší redakce.

Tvůj problém "s větry" ve druhé části "Hrdinského hledání" asi nevyřešíme. Nejenom, že návod dosud nevyšel v žádném zahraničním časopise, ale i tak velký "Sierrista" jako je náš redaktor Andrew zůstal vězet na stejném místě! Sám se k tomu vyjádřil asi takto: "Dvanáct hodin jsem zkoušel VŠECHNO a NIC". Snad tobě i Andrewovi od těch větrů pomůže nějaký čtenář!

ATARI® nejrozšířenější osmibitové počítače

Firma JRC Vám nabízí

- nejpopulárnější autor a dealer původních českých programů
- autor standardu TURBO UNIVERSAL a mnoha dalších hardwarových doplňků
- dealer s nejnižšími cenami
- servisní středisko s nejkratšími termíny

ATARI 800XE - počítač	4700,--
XC12 - magnetofon pro ATARI XE	1650,--
XF551 - disketová jednotka	7060,--
TURBO - standardní úprava mgf.	150,--
Zásuvné moduly (LOADCOPY, G-MAN, TTDOS 1.3!!!, TOPGUN...) již od	350,--

Kromě toho také velký výběr literatury, dalších doplňků a také počítače řady ST, vhodné pro špičkové profesionální aplikace.

Náš ZONDRANGEBOT!

ATARI 800XE + XC12 + TURBO za pouhých 6050,-- Kčs

UŠETŘÍTE 450,-- Kčs!!!

JRC, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6-Strahov
Tel. 02-354 441/343, fax 02-222434

DIZZY

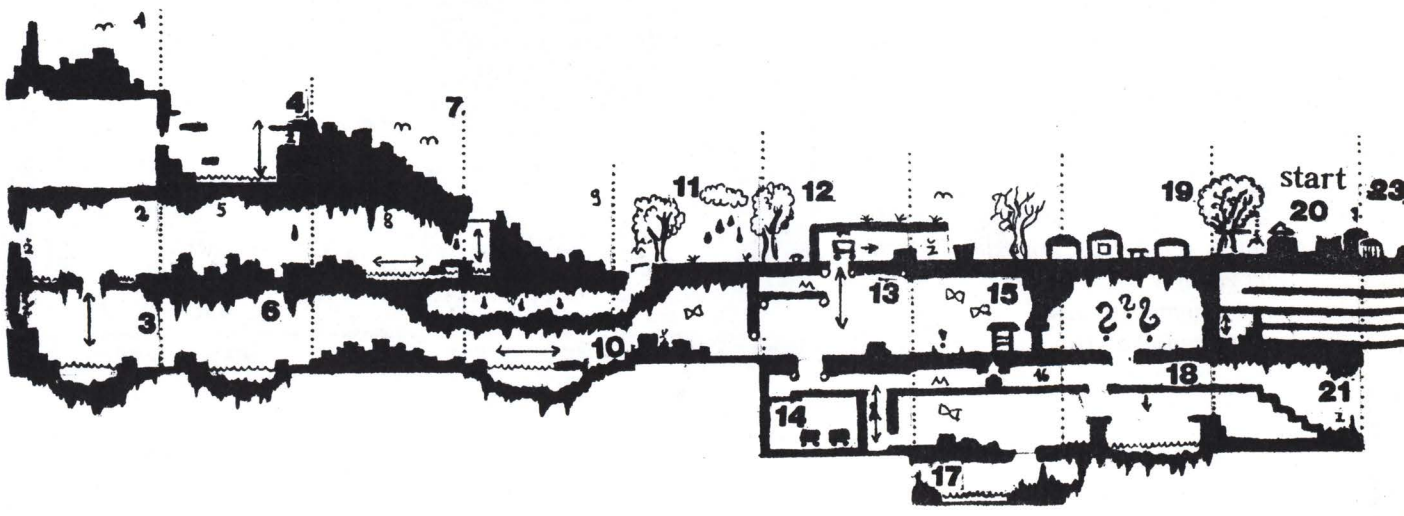
ZPRACOVAL

Dizzy I je 2D klasická bludišťovka. Vaším úkolem je zabít kouzelníka, který vládne ve smutné a zpustošené zemi. Že to není jednoduché, zjistíte za chvilku sami. Nikdo vám nepomůže, nikdo kromě Excaliburu!

Na začátku jděte doprava pro louč [**burning torch; 23**]. Vraťte se na start a položte louč na zem vedle kotle, tím zapálíte ohniště. Jděte vlevo a seberte špinavou olejničku [**mucky grease gun; 19**]. Pokračujte doleva [**12**] a promazejte olejem kola vozíku, který vám blokuje cestu do dolu. Než vejdete, uvědomte si, že v místnosti leží otrávené krmivo pro ptáky [**tree home bird seed; 12**]. Máte-li je u sebe, ničíte bělavé ptáčky poletující v mnoha místnostech. (Budete-li mít někdy potíže s ptáky, dojděte si sem pro jedovatá semínka a jednoduše pak ptáky zabijete.) Jděte dolů a doprava, vezměte si pistoli na duchy [**ghost hunters laser; 15**]. Pak ve [**14**] zničte dotykem ducha a oblečte si pláštěnku [**plastic raincoat 14**]. Vylezte z dolu a jděte do prostory, kde kape se stropu [**11**]. Pláštěnka před kapkami spolehlivě ochrání. Svlékněte ji a jděte doleva [**4**], kde leží páčidlo [**strong crowbar; 4**]. Vraťte se zpět [**11**] a vylomte poklop pákou. Vezměte si zase pláštěnku a vstupte do otvoru. Jděte až na samý konec vlevo a naberte si česneku [**onion**]. Spolehlivě vás ochrání před odpudivými netopýry v dolech a v zámku. Vlezte do dolu a pobijte netopýry [**17**]. Tam odložte česnek.

Popadněte bez váhání pytel zlata [**purse of gold; 17**] a hurá na start! Dejte se doprava, buďte však opatrní [**24**]. Můstek z obláčků je uprostřed přerušen, musíte jeho střed přeskakovat při cestě tam i zpět. Jakmile se jednou propadnete, nezbývá nic jiného, než začít od začátku! Jděte teď vpravo do domku [**30**]. Obývá ho mužský, který za nekřesťanské peníze (položíte-li měšec na špunt vpravo) vám tu umožní porozhlédnout se po obloze a utrhnout kousek mráčku [**silver line; 30**]. Seberte ho a vraťte se znovu zpátky na start ke kotli, pozor však na most s dírou! Vhoďte mráček do kotle.

Teď je chvilka [**3 sec**] na zamyšlení proč vůbec děláte všechny ty psí kusy? [**1 až 40**] V kotli namícháte jed a tím dokážete kouzelníka otrávit! Jděte do dolu [**13**] pro



klíč od hřbitova [**graveyard key; 13**]. Jím napravo odemkněte [**32**] dveře. Projděte hřbitovem [**38**] až pro vampiří pírko (?) [**vampire dux feather; 38**] a hoďte je do kotle [**20**]. Vystupte po stupíncích [**28**] a vezměte si rýč [**garden's spade; 28**]. Vykopejte díru [**25**] a skočte do ní. Když budou pavouci uvnitř dělat potíže, vezměte si sprej, kterým je dokážete zničit [**36**]. Lopatkou na houby [**26**] posuňte houbu trochu doprava [**29**], abyste se mohli dostat ven z díry. Než však vylezete, zastavte se ještě pro štípačky [**rusty bolt cutters; 31**]. Kdo si chce ušetřit práci, může se pokusit vyskočit již z pravého horního rohu jeskyně [**29**]. Těmi kleštěmi přeštípněte v dole [**10**] řetěz, který drží plovoucí plošinku. Pokračujte doleva [**6**]. Zde seberte skřítkovu paruku (!) [**leprechaun's wigi; 6**] a vhoďte ji do kotle. Opět vlezte do dolu [**18**]. Vyskočte na vyvýšeninu a udělejte salto na místě, lávka spadne. Vpravo vezměte olejničku [**can of 3 in 1; 21**]. S ní jděte přes hřbitov a namažte zrezlý rumpál, kterým se sklápí padací most [**38**]. V zámku obrů [**39**] si vezměte poslední přísadu do jedu, obří pokrm [**flask of troll brew; 39**]. Ten také patří do kotle [**20**].

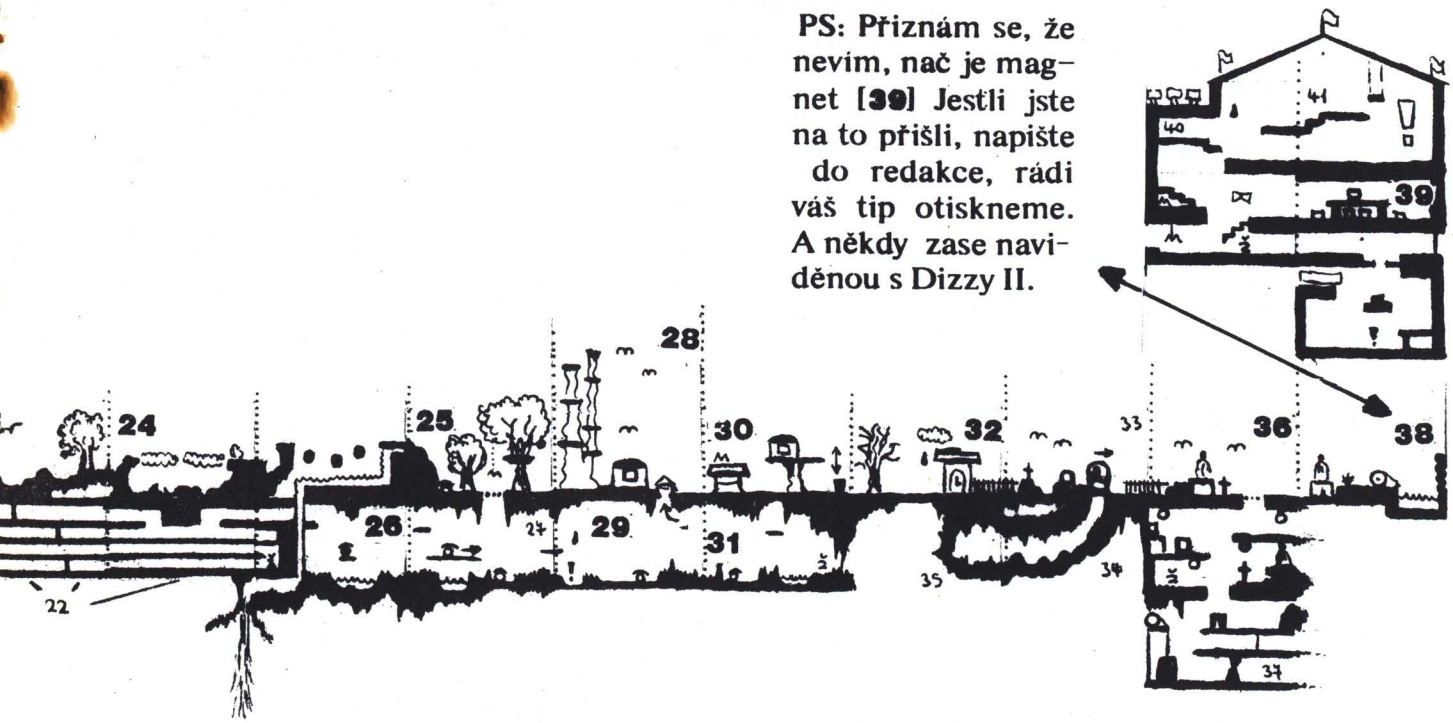
Jděte na oblačný nebezpečný most [**24**] pro (prázdnou) kádinku [**empty potion bottle**]. Naplňte ji z kotle uvařeným jedem [**full potion bottle**] a položte ji u vchodu do zámku. Vraťte se úplně doleva [**7**] a vezměte si zmrazovač [**bottle of dry ice; 7**]. Vlezte do dolu [**6**] a vhoďte zmrazovač do vody. Pak doleva a vezměte si amulet, který vás ochrání proti kouzelníkově magii [**protection amulet; 3**]. Jděte s ním ke kouzelníkovi, tak odrazíte jeho nebezpečné střely. Teď ještě vzít láhev jedu a položit ji u mága. Konec si domyslete sami!

To je ten nejjednodušší postup, hra se dá dohrát i jinak. Pár tipů pro zvědavce:

Zmrazovačem lze také zmrazit vodopád [**26**], v bludišti pak najdete motyku [**rusty old pick; 22**]. Motyka prokope zával [**34**] a pak si vezmete dýku [**jewelled dagger; 35**]. Dýka uvolní plovák.

Safír (oko) [**gleaming emerald; 1**] použijete v [**33**]. Puklé srdce [**broken heart; 40**] otevře hrob [**36**] tam je diamant [**sharp diamond; 37**], ten prořízne přepážku [**9**].

PS: Přiznám se, že nevím, nač je magnet [**39**] Jestli jste na to přišli, napište do redakce, rádi váš tip otiskneme. A někdy zase navidělou s Dizzy II.



Roger Wilco se nachází v malinkatém záchranném člunu, ve kterém unikl z hořícího asteroidu ve Space Q. II. Je v hybernovaném stavu. Člun se po mnohých potížích při bezcílné pouti vesmírem stal zcela neovladatelným. Zahytí jej radary obrovské vesmírné lodi, řízené robotem. Tato loď se zabývá čištěním vesmíru. Pomocí speciálního gravitačního zařízení pohlcuje vraky lodí, různé součásti a smetí. "Popelářská" loď vtáhne malý člun do sebe. Část systémů člunu ještě zůstala v činnosti a tak se po tvrdém dosednutí na smetiště uvedlo do činnosti oživovací zařízení. Roger se pomalu probouzí k životu a vylézá z lodi. Dveře se za ním automaticky zaklapnou a nejdou už otevřít. Vydává se na svou první obhlídku.

SPACE QUEST

Na vesmírném vrakovišti

Po vystoupení z lodi běž do obrazovky dopředu a potom doprava k dopravníku. Nastup tak, že si před něj stoupneš a počkáš, až pojede lopatka. Vyjeď až nahoru a spadni na vodorovný dopravník.

Teď se musíš postavit [STAND] a skočit [JUMP] na nedaleký nosník, než tě pohltí drtič odpadků. Po nosníku běž doleva přes několik obrazovek až k místnosti, kde je hlavní řídicí centrum obsluhované robotem - droidem. Zatím o tobě neví, ale jakmile se tu budeš poflakovat moc dlouho, určitě tě objeví. Nesmíš proto otálet. Zastav se nad závěsným drapákem, sešplhej dovnitř [GET INTO MACHINE] a zmáčkni kurzorovou šipku doleva. Objedeš řídicí stanoviště a projedeš do obrazovky vpravo.

Jsi nyní nad místem, kde je tvoje původní loď. Jestli jsi před tím udělal podrobný průzkum, zjistil jsi, že tam leží Motivator, který vypadl z nějakého jiného korábu. Tvým úkolem je nyní dopravit Motivator do nějaké z fungujících lodí. Spusť drapák [PRESS BUTTON] a čekej. Drapák sjede do obrazovky pod tebou a uchopí Motivator. Pokud se ti ho nepovedlo vzít, zajeď s vozíkem kousek dál. Pokud ho sebereš, rozjeď se směrem doprava až na konec dráhy, otoč se kolem točny, zastav a spusť drapák dolů [PRESS BUTTON]. Musí se ti podařit nasadit Motivator do otvoru nové lodi. Vrať se do řídicího centra. Zastav u malé plošiny a vystup [CLIMB OUT]. Běž rychle dopředu a spadni na skluzavku. Ocitneš se v místnosti plné odpadků a krys. Zmutovaní hlodavci tě ale nemusí znepokojovat, spíše jsi překvapen tím, že tu svítí světla. Lampy jsou pospojovány dráty a ty mizí v otvoru nalevo. Běž k němu. Otvor není sice vidět, ale dá se odhadnout. Tam zjistíš, že lampy jsou napájeny z malého reaktoru. Vezmi jej [TAKE REACTOR] a běž k žebříku na levé straně vzadu. Lampy zhasly, ale ty se i v šeru dokážeš orientovat. Vylez tedy nahoru [CLIMB]. Ocitneš se v místech, kde je tvůj malý člun. Běž dozadu a potom doprava. V této místnosti je havarovaný tubus tankeru. Vejdi do něj. Skoči na tebe jedna z velkých krys. Kromě toho, že přijdeš o pár zubů, přijdeš i o reaktor.

Musíš se pro něj vrátit zpět. Projdi otvorem se žebříkem. Na stejném místě si vezmi reaktor a vylez po žebříku. Až budeš nahoře, seber žebřík [TAKE LADDER]. Běž zase do tubusu tankeru. Teď už se nemusíš ničeho obávat. V tankeru se ještě zastav v jeho levé polovině u visícího drátu. Vezmi si jej [TAKE WIRE].

Projdi do další obrazovky vpravo. Ocitneš se u řídicího centra havarovaného tankeru, které má podobu hlavy. Musíš se dostat co nejblíže k jejímu oku nalevo. Pozor, v přední části obrazovky je propast. Oko je rozbité a dá se do něj snadno vlézt [CLIMB]. Ocitneš se uvnitř propasti, kde je nerozbitá raketa. Její jméno je "Alluminum Mallard". Už má uvnitř první nezbytnou věc - Motivator. Hlavní vchod do lodi je zavalen odpadky a nelze jej otevřít. Loď obejdi zleva až k jejímu levému boku. Opři si žebřík [USE LADDER] a vylez na hřbet lodi. Nahoře na lodi dávej pozor, protože povrch je kluzký. Běž k malému nouzovému poklopu, otevři ho [OPEN HATCH].

Ocitneš se uvnitř lodi. Nainstaluj reaktor [USE REACTOR] a chybějící kousek drátu [USE WIRE]. Proveď kontrolu všech systémů lodi [LOOK SCREEN]. Pak se posaď [SIT DOWN]do pilotního křesla a věnuj se řízení lodi [LOOK COMPUTER]. Uveď systémy lodi do stavu pohotovosti tlačítkem ‹1›, zapni radar ‹2› a nastartuj ‹3›. Loď se zvedne až ke stropu a zastaví se. Přepni režim řízení lodi na obranný systém ‹8›, zapni ochranu ‹F› a vystřel do pláště kosmické "popelnice" jednu laserovou dávku ‹SPACE›. Obrovský podtlak vzduchu tě vysaje ven z korábu. Jsi ve volném vesmíru!

Planeta Phleebhut

Na desce spusť navigační systém ‹2›. Vyber si planetu Phleebhut ‹1›, zadej výpočet kurzu ‹2›. Vrať se do hlavního menu přístrojové desky, spusť světelnou rychlost ‹5›.

Tvůj únik z "popelnice" zpozoroval Terminátor, který má na tebe zálusk z některých minulých dobrodružství a vydá se za tebou. Snadno doletíš k planetě Phleebhut a zaparkuješ na orbitální dráze. Připrav se na přistávací manévr [LOOK COMP, ‹3›]. Po úspěšném přistání vystup [STAND, PRESS BUTTON]. Terminátor ale také nelení. Uvidíš ho vystupovat z jeho rakety a ještě ke všemu si zapíná opasek neviditelnosti!

Vydej se na cestu ke vzdálenému obchodu. Dvě obrazovky doprava a dvě dozadu. Dávej se pozor na náhodné setkání se škorpionem. Jeho jed zabíjí. Obchod je pod ohromnou sochou praobyvatele planety. Obchodníkovi obchody asi jdou, protože před tebou tu nakupovali jiní cestovatelé. Vejdi do obchodu.

Obchodník se ti představí a předvede ti nabízené zboží. Bohužel však nemáš peníze a tak musíš prodat démant, tvůj jediný poklad [SELL GEM]. Obchodník má o něj zájem, je ochoten smlouvat (ale jen třikrát!). Získáš 425 buckazoidů. Potom si můžeš koupit "ústa na tyči" [BUY ORAT], létající klobouk [BUY HAT] a termooblek [BUY THERMOWEAVE]. Vyjdi z obchodu [GO OUT].

Před obchodem tě však chytí Terminátor a už to vypadá s tebou bledě. Je si ale tak vědom své přesily, že si s tebou zahrává jako kočka s myší. Když mu zmiziš s očí, než napočítá do deseti, dá ti ještě jednu šanci. Teď mu musíš ukázat, že i myška má zoubky! Tvá šance je ale příliš malá, protože Terminátor se pohybuje rychleji a ke všemu je neviditelný. Zvítězíš nad ním nikoli silou, ale chytrostí. Můžeš si dokonce vybrat ze dvou možností.

První možnost je jednodušší. Vydáš se rychle vlevo a potom do vchodu do sochy. Tam nastup do výtahu a vyjeď nahoru [PRESS BUTTON]. Nahoře vyjdi po schodech do dalšího podlaží a stoupni si ke kladce. Terminátor tě nemilosrdně sleduje. Když je na úrovni motoru, vezmi kladku a hoď ji po něm [TAKE PULLEY]. Kladka Terminátora trefí a srazí ho do soukolí motoru, které ho rozdrtí. Sejdi o patro níž a v tom, co po zabijákovi zbylo, nalezneš jeho opasek neviditelnosti [TAKE BELT].

Druhá možnost zničení Terminátora je o něco složitější. Běž rychle o jednu obrazovku doprava a potom o dvě dopředu. Dostaneš se ke skalnímu převisu, kde roste masožravá rostlina. Terminátor je ti neustále a patách a vidíš jeho stopy v písku. Rostlinu obejdi obloukem tak, aby Terminátor ve snaze co nejrychleji tě dohonit prošel přímo pod ní. To ale bude jeho konec. Stupni si z levé strany k troskám a použij tyč [USE ORAT], získáš opasek.

Nyní vyhledej svou loď, nastup do ní a odstartuj [SIT DOWN, USE COMP, ‹1›, ‹3›]. Přepni na navigaci a vyber si planetu Monolith Burger ‹1›‹2›. Nakonec spusť světelnou rychlost ‹5›.

Monolith Burger

Po příletu a zaparkování vejdi do levé části Monolithu a běž přímo k pultu před prodavače. Přivítá tě na M.B. a nabídne ti něco k jídlu.

Vyber si jídlo č.7 - "Monolith fun meal", zaplať [PAY], sedni si ke stolu a v klidu se najez [EAT]. Chuť tě však přejde po té, co najdeš v jídle zapečený prsten s dekodérem.

Co raději si takhle zahrát nejnovější počítačový hit firmy Scumsoft - Astro Chicken. Automat je vedle výdejního pultu [LOOK COMP]. Vhoď jeden buckazoid a hra může začít [USE BUCK]. Objeví se nejprve úvodní obrazovka s návodem na hru. Vesmírné kuře musí bezpodmínečně přistát na malé plošince uprostřed obrazovky. Všude okolo ostrůvku jsou baziny. Při velké přistávací rychlosti se kuře odrazí zpět nahoru, dělá různé kotrmelce a neustále mu ubývá energie. Kuře se ovládá kurzorovými šipkami. Za každé dobré přistání dostaneš 5 bodů, max. můžeš získat 50 bodů. Když vhodíš buckazoid po desáté, hra se zastaví a objeví se zakódované zpráva. Rozluštíš ji, pokud použiješ dekódovací prsten [USE RING]. Zpráva zní:

"Pomozte nám! Jako zajatci firmy Scumsoft jsme drženi na malém měsíci Pestulonu planety Ortega. Neproniknutelné silové pole obklopuje měsíc. Jeho odstranění je první problém. Zaměstnanci Scumsoftu jsou ozbrojeni. Spoléháme na vás, ať jste kdokoliv. Dva programátoři v nesnázích."

Ano, jen ty jsi ten pravý, který "Chlapíkům z Andromedy" dokáže pomoci. Z restaurace se dostaneš pravou částí v chodbě za dveřmi [CLIMB INTO SHIP]. Potom již známým postupem odleť na planetu Ortega.

Planeta Ortega

Po dosažení orbity nastav na computeru program pro automatické přistávání. Na planetě je pěkně horko, proto si raději oblékni tepelný oblek [STAND, PUT ON UNDERWEAR] a vystup z lodi [PRESS BUTTON]. Při pouti na planetě nesmíš nikam spadnout. Všudypřítomná láva je na povrchu ztuhlá, ale dole v průrvách a trhlinách je až moc žhavá. Běž o jednu obrazovku dopředu a dvě doleva. Dostaneš se k velmi chatrnému lávovému mostu. Vydej se přes něj. Most se bude otřásat, ale nespadne. V další obrazovce spatříš dva zabijáky Scumsoftu. Kontrolují zařízení, kterým zjišťují stav generátoru silového pole. Chvíli počkej, až Scumcofti opustí Ortegu a vydej se na revizi jejich přístrojů. Podívej se teleskopem [LOOK INTO TELESCOPE]. Uvidíš generátor silového pole vrhající záření na měsíc Pestulon. Tam se za každou cenu musíš dostat. V malé drátěné schránce u tyče s anemometrem si vezmi granát [TAKE DETONATOR].

Vydej se ke generátoru, dvě obrazovky doprava a dvě nahoru. Jsi na okraji kráteru na upravené plošině ze které vedou schody do kráteru. Vydej se po schodech doleva. Dole musíš projít mezi různým zařízením generátoru do pravé části. Dojdi až k žebříku umístěném na stěně. Vylez po žebříku nahoru [CLIMB] a běž k okraji otvoru. Dávej pozor, hladké stěny generátoru jsou zrádné. Vhoď granát do otvoru [DROP DETONATOR]. Generátor je zničen, ale řetězové reakce vyvolávají další a další výbuchy. Vrať se rychle dolů do své lodi. Po žebříku [CLIMB] a potom stejnou cestou.

Během úprku k lodi slyšíš rachot padajícího kamení. To spadl ten chatrný most, přes který jsi se dostal k úpatí kráteru. Přes trhlinu ti pomůže tyč s anemometrem [TAKE POLE]. Rozeběhni se k místu, kde stával most a přeskoč o tyči přes průrvu [USE POLE].

Již ti nic nebrání, abys došel do rakety, posadil se [SIT] a odletěl světelnou rychlostí k Pestulonu.

Měsíc Pestulon

Po dosažení orbity Pesulonu přistaň ‹3› a vystup. Vydej se libovolným směrem. Ocitneš se za hustým keřem a díváš se na vchod z podzemí. Zřejmě byl po tvém příletu vyhlášen poplach, protože právě vychází průzkumná četa pročesávat terén. Dva zabijáci jsou před vchodem a pečlivě ho hlídají. Máš na vybranou ze tří možností. Jít ke vchodu - sebevražda. Jít zpět k lodi - opět sebevražda, už ji objevili, nebo chvíli počkat [STAY HERE]. Zvol si čekání a mezitím si oblékni opasek neviditelnosti [PUT ON BELT]. Zapni ho [USE BELT]. Zmizíš z obrazovky monitoru, což je nesporný důkaz, že opasek funguje. Teď se bez potíží můžeš vydat k bráně [ENTER SCUMSOFT]. Projdi mezi strážemi přímo do podzemí, po schodech dolů až ke dveřím výtahu. Opasek přestane fungovat, ale svůj účel už splnil.

Otevři dveře výtahu [PRESS BUTTON] a vejdi. Výtah sjede do podzemí. Ocitneš se v kruhové chodbě. Běž dopředu, zastav se u prvních dveří vlevo a vejdi. Je to malá tmavá místnost, nic nevidíš. Prohledej ji a nalezneš uklízečův oblek. Oblékni se [PUT ON SUIT] a vyjdi na chodbu. Když si prohledáš kapsy, nalezneš ještě zplyňovač odpadků.

Nyní běž po chodbě dopředu a do dveří vpravo. Pokud nejdou otevřít, zkus další napravo. Ocitneš se ve velké kanceláři, kde má každý úředník polostěnami oddělenu svou kancelář. Každý koš na odpadky postupně vyprázdni zplyňovačem [USE VAPORIZER]. V bludišti jednotlivých oddělení se snaž dostat k východu, který je v první obrazovce vzadu. Je tu nejen jiný režim práce, ale i kancelář vedoucího firmy. Nezapomeň vyprázdnit šéfovi koš. Zajdi se podívat za šéfovu kancelář na balkon. Uvidíš, že Scumsofti už tvoji loď přitáhli do svého sídla. Až se vrátíš zpět do konceláře, zjistíš, že si šéf na chvíli odskočil, ale zapomněl tu svoji identifikační kartu. Vezmi si ji [TAKE KEYCARD] a běž zpět do předních kanceláří. Nezapomeň vyprazdňovat koše!

Teď se "prokošuj" k portrétu šéfa firmy, který je vlevo vpředu. Vezmi si ho [TAKE PICTURE], běž kousek vlevo k rozmnožovacímu stroji a udělej si jeho kopii [MAKE COPY]. Vrať originál na stěnu [RETURN PICTURE].

Vyjdi zpět do kruhové chodby a běž k těm dveřím, které byli před tím byly zamknuty. Zasuň u dveří kartu [USE KEYCARD] a ukaž obrázek směrem ke kameře [SHOW PICTURE]. Dveře se otevřou a ty můžeš vejít. Uprostřed na podstavci jsou uvězněni "Dva Chlapíci". Vlevo u vchodu je tlačítko, kterým vysuneš mosty k programátorům [USE BUTTON]. Z rosolu je vysvobodíš pomocí zplyňovače [2x USE VAPORIZER]. Když se teď podíváš na skóre, zjistíš, že máš 737 bodů ze 738 bodů. Ale jaké tě čeká nemilé překvapení! Jsi zajat i s programátory, ale není ještě vše ztraceno.

Ocitneš se v aréně, kde budou proti sobě bojovat dva roboti řízené přímo člověkem. Do jednoho nasedneš ty, do druhého sám velký (patnáctiletý!) šéf Scumsoftu. Robot se ovládá kurzorovými šipkami, ‹J› útočí a ‹M› blokuje. Musíš stůj co stůj protivníka porazit. Po poslední ráně šéfův robot spadne na stěnu arény a proboura v ní otvor.

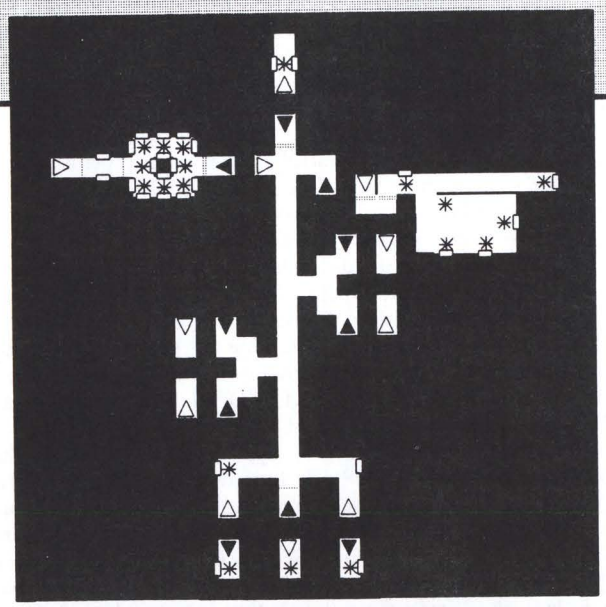
Tudy vede cesta ven! Společně s programátory proběhneš do lodi a rychle odstartuješ. Tví noví přátelé ale dopře znají praktiky Scumsoftu a proto se obávají o svoje životy. Na palubním computeru můžeš zkusit světelnou rychlost [USE COMP, ‹5›]. Je to však marné, loď má poruchu. A už k tvé raketě blíží letka Scumsoftu. Zadej útočnou rychlost ‹6› a ‹8›. Sleduj údaje na obrazovce počítače. Je-li letka za tebou, zapni zadní ochranu ‹B›, je-li před tebou, zapni přední štít ‹F›. Kurzorovými šipkami zaměřuj stroje nepřátel a bez milosti je nič ‹SPACE›. Sestřel 5 raket, zbytek prchne.

Už zbývá jen proletět černou dírou a přistát na Zemi. To je náhoda, dosedl jsi přesně před "továrnou" Sierry. Vyjde prezident Ken Williams a nabídne oběma programátorům práci. Roger Wilco se však smutně vrací do lodi. Firma Sierra o něj nestojí. Nasedne do lodi a odstaruje...

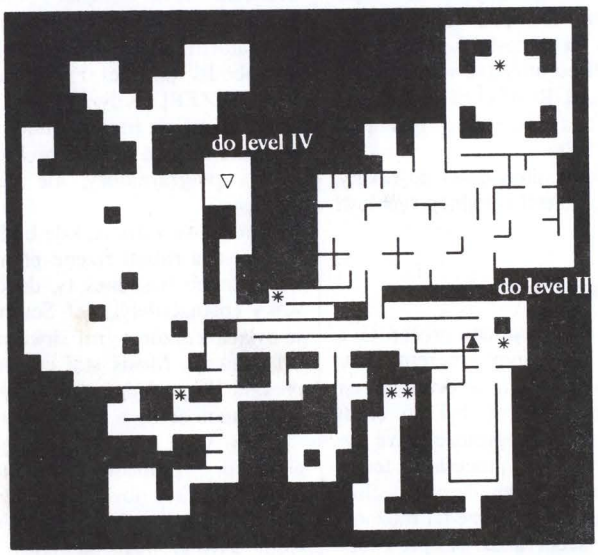
do hry SPACE QUEST IV.

ing. M. Duda

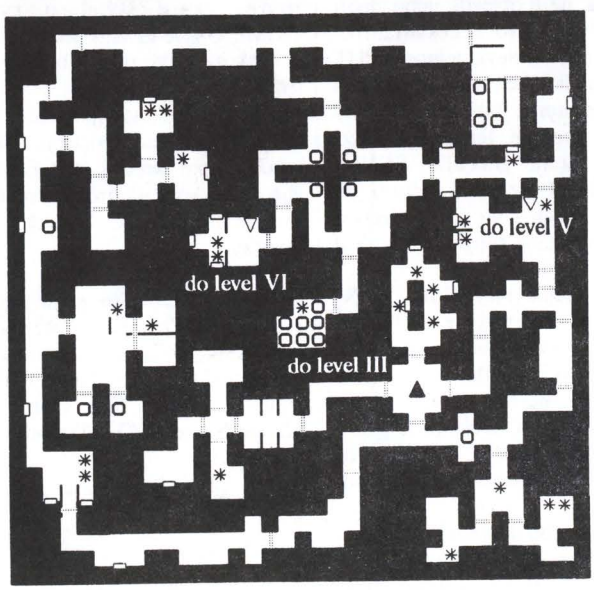
Xenomorph



I+II



III



IV

V minulém čísle jsme vám slíbili návod na sci-fi hru Xenomorph. Děj se odehrává na opuštěné vesmírné důlní kolonii. Pozor, tak úplně prázdná zase není...

Úroveň I & II: Právě jste se probudili z hybernace. Jste v pilotní kabině vaší vesmírné lodi. Otevřte skřínku napravo. Některé z čipů palubního počítače jsou defektní. Nasaďte vadné integrované obvody na tři karty a ty si vezměte sebou. Musíte všechny vadné součástky nahradit. Najdete je v úrovni 4, 6, 7, 8 a 10. Vyměňujte je postupně - dobré namísto vadných, budete tak mít v přehled. Slezte po žebříku do lodi a otevřte dveře. Jděte nalevo a pak po žebříku nahoru. V místnosti najdete skafandr, který si raději oblékněte. Pak prohledejte skříňky a vezměte vše, co unesete. V automatech si nechte vydat pití a konzervy. Postupně "vydrancujte" celou loď, pak dolů do II. úrovně a vybrat podobně jako loď.

Úroveň III: Tady narazíte na kulaté roboty, kteří snesou nějakou tu ránu z vaší pistole. Doufám, že jste si nezapomněli nabít revolver! Ve trojce naleznete dva disky, revolver se zásobníkem, baterku a dva granáty.

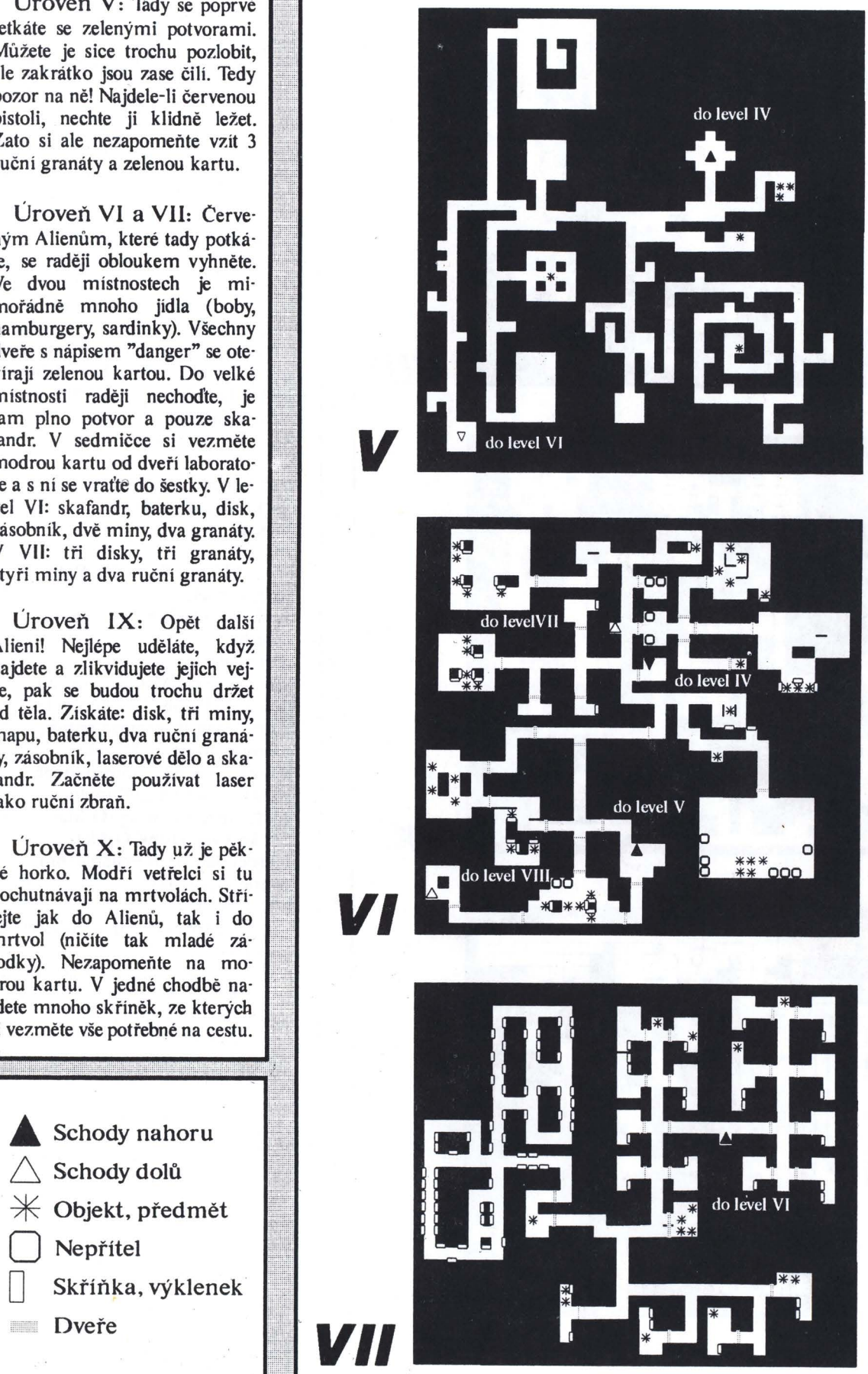
Úroveň IV: Jakmile vejdete do čtyřky, můžete si vybrat ze čtyř dveří. Nahoře se nalézá malé skladiště, ve kterém si můžete doplnit zásobník i energii. Najdete červenou kartu, která otvírá modré dveře. Vše prohledejte, nezapomeňte na skřínku první pomoci. Jinak ve čtyřce najdete: 4 disky, zelenou pistoli, dva zásobníky, dva granáty, baterku, minu a zajímavé detekční zařízení "Aliensearcher" - hledač mimozemšťanů.

Úroveň V: Tady se poprvé setkáte se zelenými potvorami. Můžete je sice trochu pozlobit, ale zakrátko jsou zase čilí. Tedy pozor na ně! Najdete-li červenou pistoli, nechte ji klidně ležet. Zato si ale nezapomeňte vzít 3 ruční granáty a zelenou kartu.

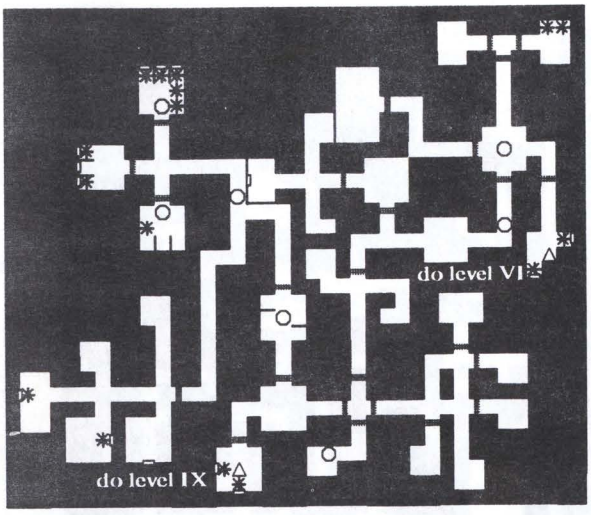
Úroveň VI a VII: Červeným Alienům, které tady potkáte, se raději obloukem vyhněte. Ve dvou místnostech je mimořádně mnoho jídla (boby, hamburgery, sardinky). Všechny dveře s nápisem "danger" se otevírají zelenou kartou. Do velké místnosti raději nechoďte, je tam plno potvor a pouze skafandr. V sedmičce si vezměte modrou kartu od dveří laboratoře a s ní se vraťte do šestky. V level VI: skafandr, baterku, disk, zásobník, dvě miny, dva granáty. V VII: tři disky, tři granáty, čtyři miny a dva ruční granáty.

Úroveň IX: Opět další Alieni! Nejlépe uděláte, když najdete a zlikvidujete jejich vejce, pak se budou trochu držet od těla. Získáte: disk, tři miny, mapu, baterku, dva ruční granáty, zásobník, laserové dělo a skafandr. Začněte používat laser jako ruční zbraň.

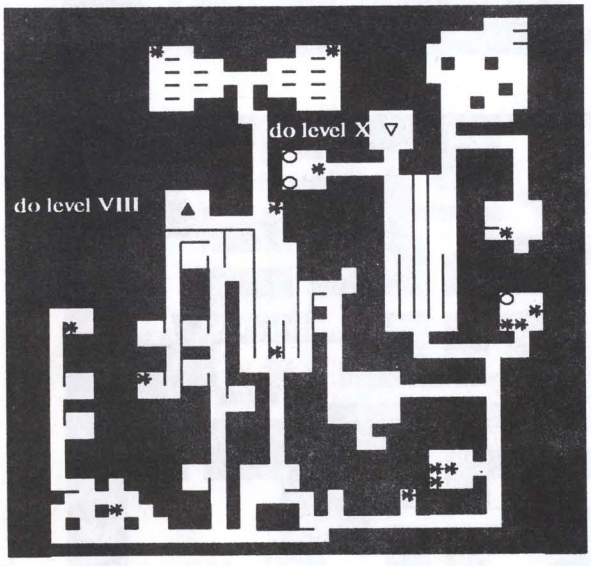
Úroveň X: Tady už je pěkné horko. Modří vetřelci si tu pochutnávají na mrtvolách. Střílejte jak do Alienů, tak i do mrtvol (ničíte tak mladé zárodky). Nezapomeňte na modrou kartu. V jedné chodbě najdete mnoho skříněk, ze kterých si vezměte vše potřebné na cestu.



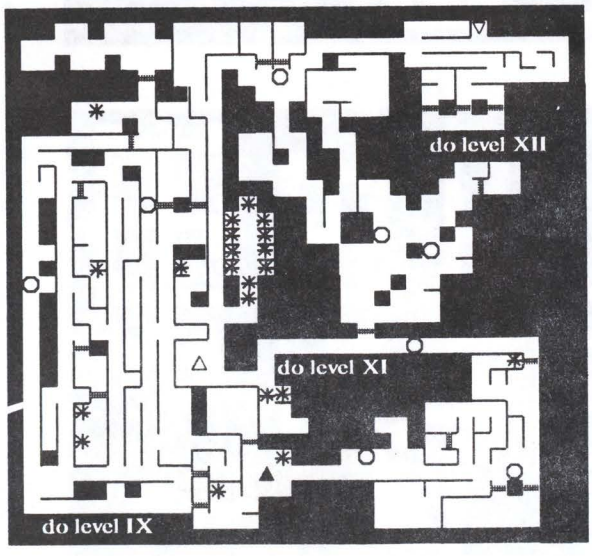
▲ Schody nahoru
△ Schody dolů
✳ Objekt, předmět
▢ Nepřítel
▯ Skříňka, výklenek
▒ Dveře



VIII



IX



X

Úroveň XI až XVI: Na začátku jedenáctky naleznete silné laserové dělo. Pak jděte do třináctky, seberte kulomet a zpět do jedenáctky. V úrovni XVI najdete dobrou zbraň, vrhač granátů. V patnácté úrovni na vás čeká "matka", s tou se musíte vypořádat. Nezapomeňte si vzít dvě důležité diskety. Teď je čas vrátit se zpět do rakety. Pak tři "Anti-Matter" karty zastrkáme do příslušných skříněk na úrovni X, VI, IV. Musíte se vrátit do kabiny lodě, otevřít pravou skřínku a tam zastrčit dvě diskety z patnáctky. Opravit palubní počítač, desky vrátit na příslušné místo a stisknout zelené tlačítko. A to už si můžete blahopřát k dokončení hry a pokochat se závěrečnou částí.

Seznam předmětů, na které narazíte:
- oblek, rukavice, boty
- počítač
- diskety
- miny: lehká, těžká, mina Robo
- granát, raketa
- vysílačka, hlásič pohybu, testovač vzduchu
- akumulátor
- zásobník typu: Magnus, Assault
- zbraně podle síly: 10mm pistole, 10mm Assault, laserová pistole, laserová puška, 20 Magnus, jehlovka, šokovka, 75mm vrhač granátů, laser na antihmotu
- jídlo: konzervy, Snack-O-Mat
- pití: kávovar, Drink-O-Mat
- dobíjecí stanice (Re-charge) pro baterie, zásobníky
- C.N.S. (???)
- Id karta (osobní karta) pro ošetření a zásobovací stanice
- první pomoc (pokud máte Id kartu)
- konvertor energie (Anti-Matter Drive - pohon antihmotou)
- nabíjení konvertoru (Anti-Matter Pod)
- hasicí přístroj
- uvěrová karta do Snack-O-Matu, Drink-O-Matu
- bezpečnostní karta (security pass)
- a pořádná čeládka hladových vetřelců

Alien L.L.G.

Powermonger

Powermonger je hra, v níž zastupujete středověkého vojevůdce. Originální návod (ale i ten co vyšel v Ex/3) nechává hráče neznalé válečného umění na holičkách. Proto velitel Luke III. sepsal pro začáteční ky ve strategii pár rad a pokynů.

základní strategie

První, co byste měli v nové zemi udělat, je zapnout sílu svého rozhodnutí naplno a vyjít vlastní hrad. Je tam ještě drobet jídla a to se do začátku bude vždycky hodit. Potom je nutné zjistit, kolik vojáků máte vlastně k dispozici (vždy je jich asi 20) a jaké jsou jejich zbraně (klepnout myší na ikonu s otazníkem a na jednoho člena vaší armády). Teď musíte zkontrolovat, jak jsou na tom vaši nepřátelé .

Harold II Žlutý si zpočátku nevydržuje žádnou armádu. Vůči vašim vojákům se chová neutrálně. Pokud je ochoten, uzavřete s ním příměří, pak v jeho vesnicích můžete doplňovat zásoby potravin, nemůžete ale verbovat vesničany. Zato Jayne III Modrá a Jos XVIII jsou vašimi úhlavními nepřáteli na život a na smrt. Jako vy se pokoušejí obsadit celou zemi a moc se s vámi nebratříčkují. Až ve hře pokročíte, příliš se spojenectvím nezdržujte. Snad jen když potřebujete rychle pro armádu potraviny a již nestačíte vesnici dobýt, nebo když má osada vyrobenu nějakou těžkou zbraň a vy se potřebujete dostat v klidu co nejblíže.

Nikdy se nechytejte do křížku s městy, nebo s armádami, které už na první pohled mají větší počet ozbrojenců. K rozšíření vlastního vojska musíte obyvatele svých vesnic verbovat. Ve hře připadají na každý domek dva obyvatelé (později až 4). Samota má tedy 2, malá ves 10, střední 18 a velké město asi 40 obyvatel. Dříve tedy dobývejte vesnice a města nechte nakonec.

K napadnutí osad volte dvě základní taktiky. Při způsobu boje "hodný strýček" zaútočte na vesničany nejmenší silou. Tak je nepobijete a získáte si jejich přízeň. (Nemusíte také po padlých obráncích sbírat zbraně, které zůstanou ležet roztroušeny po celém bojišti.) Pak lze vesničany také snadno naverbovat. Druhý způsob ("spálená země Saddáma Husajna") použijte jen tehdy, nechcete-li se už do vsi nikdy vracet a potřebujete zabránit tomu, aby později padla do rukou nepřátel. Útočíte s plnou agresivitou. Napadnete-li obec dělem nebo katapultem, téměř ji srovnáte se zemí. Pokud ve vesnici zničíte dílnu (Workshop), už nikdy tu nikdo nic nevyrobí. Pak ale také nečekejte žádnou lásku k novému vládci.

Loajalita obyvatelstva se dá příznivě ovlivnit dodávkami potravin, delší dobou míru, nebo přísunem zbraní a ostatního materiálu. Válka, verbování a drancování se nemůže neprojevit negativně. Čím víc vám budou obyvatelé nakloněni, tím statečněji se budou chovat při obraně vsi. Proto byste se vždy při útoku na větší město měli informovat (pomocí ikony) o loajalitě vesničanů k jejich králi. Pokud nemáte výraznou početní převahu, nebo více zbrojní technice, připravte se při projevech "faithful" a "loyal" na pořádně horký tanec. Stupeň oddanosti vám také naznačí, jak se budou poddaní chovat při práci, při opatřování potravin, nebo při "vymýšlení vynálezů". Pokud už vesnice není přelidněná, roste s loajalitou také rychleji přírůstek obyvatel a do armády můžete odvádět více branců.

Vypadá to jednoduše - dejte lidem chleba a oni vám budou sloužit až do roztrhání. Ale kde vzít a nekrást? Právě v tom je celá hra zrádná! Produkce potravin ve vesnicích je příliš pomalá a nedokáže uživit velkou armádu. Když získáte vesnici, která má pár ovcí, je skoro po problémech. Ale pozor, v dalších, těžších úrovních se už ta chutná zvířátka budou vyskytovat stále řídčeji. Navíc to budí špatný dojem, když se v obci všichni živí chovem ovcí a vy jim celé stádo vybijete...

Jak si tedy jídlo opatřovat? O vyjídání vlastních vesnic a zabíjení ovcí (ikona útok, pak ťuknout na ovci) jsme již hovořili, stejně jako o uzavření smlouvy s cizím sídlištěm a jeho následném vydrancování. Účinné je zaměstnat vašeho nadbytečného kapitána vytvářením zásob. Zapněte tedy pobočníkovi sílu rozhodování na střední stupeň, sežeňte mu někde loďičku (pak vždy může volit nejkratší cestu i přes vodu) a určete místo, kde má zásoby shromáždit. Bude chodit od vesnice k vesnici, vybírat desátek a nosit ho na jednu hromadu. Při přesunu má pak armáda co jíst. Nejlepší a nejproduktivnější, zato však nejriskantnější je napadení jiné armády. Její kapitán pro ni nese nejen zásoby jídla, ale také materiál a zbraně. Je surové, že velitele cizí armády musíte bezpodmínečně zabít, jinak nic nezískáte. Útok tedy povedete největší silou. Jakmile je velitel zabit, jeho armáda se rozpadne a ztratí o boj zájem. Přihodí-li se to hned v úvodu partie, nechejte zbytky cizího vojska prchnout, lidé se vám třeba v budoucnu budou hodit. Na konci hry, když už je úplná výhra ve zvolené zemi "na spadnutí", nechte své lidi, ať ustupující nepřátele dorazí. Kapitána, který byl v cizích službách, (nebo i samotného Jose, Harolda či Jayne), nikdy nepřemluvíte k práci pro vás, proto mu nedovolte utéct!

Po mrtvých nepřátelích zůstane na bojišti jídlo, loďičky a zbraně (objeví se po chvíli, až zmizí dušičky mrtvých). Armádní zásobu jídla (Stockpile of food) na jakési napnuté kůži získáte pomocí ikony s jablkem. Zbraně musíte pracně sbírat ikonou "naložení materiálu". Trvá to dosti dlouho, než vezmete třeba třicet loďiček pro celou armádu, ale je to rozhodně rychlejší, než je ve vesnicích ze dřeva pracně vyrábět. Seberete-li jakýkoli předmět, vaši vojáci se o něj okamžitě "podělí". Pokud už budete mít v armádě přebytek např. lodí, objeví se v okně, podávajícím o vás informace, že nesete xx lodí.

Pokud nenarazíte na nějakou slabší armádu, kterou lze obrat o náklad, musíte si důležité předměty vytvořit sami. Výroba (ikona se žárovkou) je pouze ve vesnicích. Výsledek můžete ovlivnit jen zčásti. Na nejnižší sílu rozhodnutí to budou hlavně předměty denní potřeby (hrnce, pluhy, lodě). Na střední pak lehké zbraně (píky, luky). Výroba katapultu trvá delší dobu a je zapotřebí nastavit sílu naplno. Pokud najdete vesnici položenou nahoře na plochém kopečku, pak se vám pravděpodobně podaří otevřít důl. Chvilku to sice armádě trvá, než jej zprovozní, (můžete pozorovat, jak roste těžní věž), ale vynaložená námaha se oplatí. Dávejte dolům vždy přednost před "dřevovýrobou", produkce je rychlejší a bezlesé okolí přátelštější. Z vytěžených surovin vyrobíte meče nebo kanón. Můžete zjistit předem, co se bude vyrábět. Stačí jen po tázací ikonč ťuknout na důl a dozvíte se, že "that makes the swords (the cannons)" - dělají se meče (děla). Tady jsem zjistil závadu v jinak bezchybném programu. Pokud budete těžit se střední silou, vyrábíte meče. Přepnete-li sílu na maximum, nezmění se produkce a stále vyrábíte meče. Musíte tedy znovu užít ikony se žárovkou a pak přepnout sílu, jinak ke změně nedojde.

Těžké zbraně, dělo či katapult, mohou používat jenom velitelé (vy nebo kapitáni), takže nemá cenu vyrábět jich víc. Je-li každý muž ozbrojen mečem, pak se lze pustit i do dvojnásobné přesily. Luky se šípy téměř nic nezmohou při útocích na hrady nebo na osady na kopcích. Zato v rovinách s nimi v nepřátelských šicích nadělám pěknou paseku. Přesile lučištníků se tedy dokážete bránit ve vlastním hradě.

Nepodlehněte mylnému dojmu, že spolehlivě uřídíte tři armády najednou. Postačí vlastní vojsko (co nejvíc mužů s nejlepší výzbroji) a druhý, "přepadový" oddíl vedený pobočníkem (25 mužů). Ten užívejte k dobývání odlehlých vesnic, kam byste se museli dlouho plahočit. Při střetnutí s velikou armádou ji nejdříve napadněte malým pobočníkovým oddílem (posilujete jej do jisté záhuby) a pak v plném boji zaútočte zezadu celou armádou na odkrytého kapitána.

Nakonec jeden trik: Pokud se nějakou zem nedaří dobýt, nezoufejte! Stačí zvolit na celkové mapě ten nešťastný výsek země, spustit hru a pak znovu navolit "Options - Random Map". Vygenerujete novou mapu, která je mnohem jednodušší. Pokud se vám ji podaří úspěšně zdolat, je na velké celkové mapě "zaškrtnutá" a tedy vámi dobytá!

1 Ovládání hry (disketa)
2 Špionáž (oko se šipkou)
3 Uzavření příměří (dvě ruce)
4 Obchodování (peníz)
5 Dotazy (otazník)
6 Síla rozhodnutí min. (1 meč)
7 Síla rozhodnutí střed (2 meče)
8 Síla rozhodnutí max. (3 meče)
9 Ústup (HOME)
10 Převelení (2 muži)
11 Složit jídlo! (jablka a šipka)
12 Složit náklad! (kopí a šipka)
13 Sebrat jídlo! (jablko)
14 Vytváření zásob (5 jablek)
15 Rozpuštění armády (šipky)
16 Verbování (lidé a šipka)
17 Naložit materiál! (kopí)
18 Boj! (meč)
19 Výroba (žárovka)
20 Pochod (postava)

POKE PRO ZX SPECTRUM A ODOBNÉ POČÍTAČE Z RODINY ANA SINCLAIRA

PRO FANOUŠKY NEZAPOMENUTELNÉHO ZX

POSBÍRAL A VYZKOUŠEL JENÍ ZATLOUKAL

ZX

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gama kolují různé verze programů, je tu u každé hry vždy několik POKE. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

ABU SIMBEL	47684,0
ACE	32506,0
	32507,0
	32508,0
ACTION FORCE 2	
životy	51904,0
energie	51455,201
lépe ničit tank	60579,49
ACTION REFLEX	50770-2,0
	50964-6,0
A DAY IN THE LIFE	45525,183
AD ASTRA	38553,0
	35833,0
	35853,0
	35853,182
	28591-3,0
AGENT X	26099,0
	25917,0
AGENT X 2	
1. část	57821,0
AH DIDDUMS	24786,0
	24942,x
AIRWOLF	45982,0
AIRWOLF 2	53471,0
ALCHEMIST	47340,0
	49745,195
	47414,0
ALIEN 8	51736,0
	42592,255
	42592,3
zastav čas	44526,0
	44460,201
ALIEN ATTACK	63178,0
	63152,0
ALIEN HIGH WAY	39443,0
	39142,0
	35125,0
	39410,201
	30738,0
ALIEN SWARM	24266,x
ALIENS	31014,0
	30738,0
	34484,195
AMAZON WOMEN	57590,183
AMOROUTE	46192,0
ANDREW	53529,2
ANDROID 1	5249,244
	52250,32
	53897,0
ANDROID 2	
životy	52262,0
zastav čas	53894,0
AQUAPLANE	25448,0
	25449,195
	25448,182
AQUARIUM	31055,0
ARCADIA	25776,0
	25270,0
ARC OF YESOD	49487,0
	50904,255
	47590,0
ARKANOID	33702,0
n=level 1 až 33	33127,n
ARMY MOVES	
1. část	54597,0
2. část	53772,0
ASTRO BLASTER	27422,0
životů x	26396,x
ATHENA	50267,0
	55268,61
	51212,0
	51012,0
ATIC ATTACK	36519,0
	35353,0
	35362,0
	36571.0
	39092,0
	36518,192
	36519,3
ATTACK OF KILLER TOMATOES	25323,0
	49433,81
AUF WIEDERSEHEN MONTY	42160,201
	37022,0
AUTOMANIA	64589,4
	64590,60
BARBARIAN (PALACE)	51005,255
BARBARIAN	27680,0
BASIL	41296,0
	41968,201
BATMAN	38286,0
	38287,0
pohyb pásu	36800,0
Batmínek	26052-4,0
	36798,0
BATTLE RACE	44641,0
BATTLE ZONE	44641,0
BATTY	47633,0
BIONIC COMMANDO	34690,0
BLADE ALLEY	58201,0
BLACK HAWK	34695,183
BLIND ALLEY	25284,0

BLOOD AXE energie 27957,0
nesmrtelnost 26582,0
BLUE THUNDER 41006,x
BLUE MAX 43983,195
43984,163
43985,167
BOBBY BEARING 28094,36
čas 29688,175
BOMB JACK 49530,x
49984,0
BOMB JACK 2 25379,0
35379,0
BOMBER MAN 33248,0
životů x 32851,x
stupeň y 32846,y
BOMBSCARE 56777,0
BOOTY 28294,4
28294,0
BOULDER DASH 3 45460-2,0
čas 26011-3,0
životy 40464-6,0
31007-9,0
BOUNDER 36610,0
34637,x
BOUNTY BOB STRIKES BACK 50955,255
BRUCE LEE
1.hráč 51795,0
2.hráč 51803,0
BUBBLER 57517,0
57515,167
BUBBLE BOBBLE 43871,52

CANNON BALL 32957,0
životů x 32807,x
CAR WARS 32337,0
CATCH 23 46813,0
61635,0
CAULDRON 40060,0
CAULDRON 2 52974,0
52133,0
CAVELON 24019,146
24080,184
CAVERN FIGHTER 31683,0
31684,0
CHERRY WINCAI 85922,57
CHILLER 34025,0
CHUCKIE EGG 42873,0
CHUCKIE EGG 2 35453,0
COBRA 36515,183
COMMANDO 27652-7,0
COMBAT LYNX
neomezené zásoby 42525-7,0
COMBAT SCHOOL
zastavení času 37088,0
CON-QUEST 23225,201
COOKIE
životy 28698,0
bez odpadků 26197,0
COSMIC CRUISER 25373,0
CPT. KELLY zbraň 42517,0
energie 42982,0
kyslík 47145,0
CRITICAL MASS 49847,54
56879,0
CYBERNOID 24917,255
nekonečné životy 39403,0
CYBERNOID 2 32202,0
CYBERUN 62671,0
CYCLONE 37536,0
33429,0

DAN DARE 2374,168
36268,175
45954,104
DAN DARE 2 43453,237
23450,212
DEAD RACER 27150,0
DEATCHASE 26463,0
DEATCH WISH 3 38678,183
39353,183
43301,183
DEATH RACER 27150,0
DEFENDA 37531,0
34163,0
37530,52
37283,0
DEFENDER 30822,255
37815,255
DEFLEKTOR 34473,8
41784,0
42707,201
DEVIANTS 35272,0
35286,0
ammo 35286,0
čas 26575,0
energie 61196,0
DIGGER DAN 25559,0
26363,0
DIZZY 54216,0
DOOMSDAY CASTLE 38902,201
energie 29440,201
DRAGON'S LAIR 51867,0
DRILLER 48246,0
DRUID 24890,201
DRUID 2 30012,58
DUET 44114,0
zdraví 46185,0
DUKES OF HAZARD 44246,0
DUN DARACH 34999,255
34378,24
34032,24
43333,201
44458,0
peníze y =5 až 7 4539y,153
DYNAMITE DAN 52678,0
nekonečné životy 57035,0
bez příšerek 58770,201
bez smrt. záření 59093,201
DYNAMITE DAN 2 29002,182
29544,201

ELITE 46848,201
ENDURO RACER 43542,0
43643,0
43647,0
EQUINOX 41917,52
EV. A WALLY 58215,182
28215,0
ESKIMO EDDIE 24686,24
24687,76
EXOLON 38120,20
31646,0
35456,0
42338,0
36845,0
38221,0

FALL GUY 43896,2
život 44199,0
43643,0
44204,0
FAIRLIGHT 61893,0
bez omezení hmotn. 62796,24
otevírá dveře 63478,24
kreslí pokoje 58813,62
FAWILIGHT 2 30429,0
32027,24
32027,0
31341,0
FANTASTIC VOYAGE 54492,0
54277,0
FAT WORM 30624,201
FIGHTING WARRIOR 61212,16
FIREBIRDS 27235,0
FIRE FLY 44997,255
FIRE LORD 34509,0
39509,0
39974,0
39975,195
FINDER KEEPERS 34252,0
FLYING SHARK 54462,201
54379,3
FORT APOKALYPSE 36939,0
FRANK'N'STEIN 34142,0
28287,x
FRED - energie 3117,01
nekončící střelba 37729,0
FREDDY HARDEST 1 64011,24
FREDDY HARDEST 2 61607,183
FREES BEES 34610,0
FUTURE KNIGHT 31683,0

GARFIELD 33595,0
33545,0
GHOST BUSTERS 40191,0
40192,167
40625,0
40845,0
42173,0
GHOST'N'GOBLINS 39857,135
39858,50
39859,180
GIANTS REVENGE 24504,0
GILDER
RIDER bomby 34931,0
laser 37441,0
energie 34973,0
GILLIGANS GOLD 52881-3,0
GOONIES 33400,183
GREEN BERET 42076,0
41651-4,0
GREET GURIANOS 34962,0
GRYZOR 33015,255
GROUND ATTACK 29063,0
27872,0
GUNFRIGHT 53912,20
42640,x
49250,0
53912,201
46022,0
48224,0
51715,201
GYRON 29552,201
29089,0
GYROSCOPE 53922,0
54271,3
52138,201

HALL OF THE THINGS 32717,0
35923,0
24576,0
HEAD OVER HEELS 43132,0
42195,0
35315,0
H.E.R.O. 44322,182
44512,182
HEIST 2012 36106,12
36190,12
HERBERT'S DUMMY RUN 36739,x
HIGHWAY čas 37268,43
HORACE SPIDERS 27680,167
HORACE SKIING 29270,0
odstranění aut 29009,0
HUNCHBACK 26888,0
x=životy (0 až 18) 26903,x
24760,x
HYSTERIA 44588,201

INDIANA JONES 33948,0
I BALL 2 43384,0
49483,0
IKARI WARRIORS 40272,0
IMPOSSABALL 41185,0
37706,0
37539,0
INTO THE EAGLE'S 36640,0
36641,0
40512,0
40513,0

JACK & BEANSTALK 56115,0
56116,0
56388-9,62
56390,0
JACKAL 38967,0
39048,5
JACK THE NIPPER 44278,58
44285,58
JACK T. N. 2 43251,0
JAIL BREAK 50651,0
JANGLER 29848,0
JET PAC 25020,0
25020,255
26075,0
25016,0
JET SET WILLY 56250,0
spustí program i bez kodu 34493,195
vymaže všechny přísery 35123,0
y=256 - počet předmětů (83) 41983,y
vyhodí Marii 38240,0
x=číslo startovací místnosti 34759,x
libovolně dlouhé pady 36477,1
lehci THE BANYAN THREE 36545,0
hra s Interface 2 36635,239
jako WRITETYPER 34275,16
bez přitažlivosti 36358,0
JET SET WILLY II 31254,195
JOE BLADE 65032,50
65029,50
JUDGE DREDD 24936,24
JUMPING JACK 30094,102
30094,182

ŽÁDNÉ OBAVY, SEZNAM BUDE POKRAČOVAT AŽ KE HŘE ZORRO.

* SINCLAIR ZX - SPECTRUM * DIDAKTIK GAMA * SAM COUPE

Na"gumového staříka" existuje okolo 5000 programů. Snad vám pár krátkých návodů na některé z her přijdou vhod. Neměli by jimi pohrdnout ani ti, kdo Sinclaira nemají, vždyť řada her je i na ten váš počítač!

ARCANOID

Padající cihly mají písmena. Jestliže zachytíte cihlu:
B - jděte napravo do dveří, dostanete se do další úrovně
C - kulička se vám bude po určitou dobu na pálku lepit
D - kulička se rozdělí na tři
F - prodloužení (zvětšení) pálky
L - laser, kterým můžete cihly sestřelovat
P - další život do hry
S - zpomalení hry

ARNHEM

Do 25.září musíte obsadit most do Arnhemu, případně celý Arnhem. 101. vzdušná výsadková divize gen. Taylora by měla být vysazena v prostoru u St.Oedenrode na sever od Eidhovenu s cílem obsadit a do příchodu pozemních vojsk bránit mosty u Veghel, Son a Eidhovenu. 82. vzdušná výsadková divize gen. Gavina by měla zajistit mosty u Grave, Hatertu a Nijmegenu. 1. výsadková divize gen Urguharta a 1. polská brigáda by měla být shozena v prostoru Arnhemu s úkolem obsadit velký most přes Rýn (Neder Rijn).

Dopadnou-li výsadkové jednotky těsně vedle nepřátel, mají ztráty ještě před tím, než začnou bojovat. Výsadkáři se lépe brání, pokud jsou zakopáni. Mohou přejít přes široký vodní tok (Rýn). Hodně jim pomáhá výsadkové dělostřelectvo. Při přesunu po silnici vadí rychlejším pozemním jednotkám.

Pozemní jednotky mají za úkol co nejrychleji postupovat přes dobyté mosty do Arnhemu a ničit ustupující nepřátele. Měly by být 19. září za Eidhovenem, 20. září u Nijmegenu atd. Protože se v úzkém pásu silnice mohou jednotky jen těžko rozvinout, snažte se mít na hrotech své nejsilnější jednotky (231.st Infantry Brigade, 44.th Royal Tank Regiment ap).

Na nepřítelem obsazené mosty útočte především obrněnými jednotkami a dělostřelectvem (tanky mohou přes vodní toky).

ATIC ATAC

Musíte se dostat ze strašidelného zámku. V pravé stěně uvidíte východ - velké dveře s nápisem A.C.G. Musíte najít klíč s písmeny A.C.G. Klíč je ale rozbitý na tři části, které jsou poschovávány po celém zámku. Bílé dveře se samy zavírají v náhodných intervalech. Barevné zamřížované dveře otevře jen klíč stejné barvy. V podlaze jsou propadla, kterými propadnete o patro níž. Když vstoupíte do nějaké místnosti, je za chvíli plná příšerek, které vám užírají energii (kuře). Ovládání:

0 - start
W - doprava
R - nahoru
Shift - přestávka
Q - doleva
E - dolů
T - střelba
Z - sbírání a pokládání

BATMAN

Netopýří muž musí najít části svého vozidla, Batcraftu. Batman nemá na začátku žádné zbraně, musí je nejprve najít. Pak se musí pustit do hledání několika částí jeho vozidla. Malé figurky Batmanů mu pomáhají při plnění úkolu.

BOTY - umožňují krátký skok na stranu
TRYSKY - připevněné k plášti prodlužují skok
ANTIGRAF - zařízení ke změně směru letu
BATOH - do něj uložte předměty, ale použít je můžete jen v místnosti, kde jsme je sebrali.

BUBBLER

Úkolem bubliny je zašpuntovat lahvičky s lebkou a zkříženými hnáty. Když jsou všechny láhve zavřené, najděte východ (exit).

CHIMERA

Energii si udržujete pitím vody a pojídáním chleba. Vaším úkolem je zneškodnit jaderné nálože.

COOKIE

Kuchař má suroviny zamknuté v kredenci. To se jim ale nezamlouvá a proto při sebemenší příležitosti utíkají. Můžeš na ně vrhat pytlíky s moukou a srážet je do mísy dole. Pozor, krysy z popelnic na tebe házejí odpadky, musíš uhýbat před jejich haraburdím i před surovinami. Na misce je počítadlo, které udává, kolik potravin se tam ještě vejde. Když do mísky spadne smetí, stav počítadla se zvýší.

Ovládání:
Q - doprava
W - doleva
E - dolů
R - nahoru
T - házení mouky
Shift - Pauza

DEFLEKTOR

Musíte pomocí otočných zrcadel propojit dva lasery. Těsně před druhým laserem je ale nepropustná zeď, která zmizí, jakmile paprskem zničíte všechna bílá kolečka na obrazovce.

DEVIL'S CROWN

Musíte získat sedm drahokamů, které jsou roztroušeny ve 40 místnostech vraku. Drahokamy umístěte na královskou korunu. Blikající předmět nahraďte odpovídajícím skutečným předmětem. Není to nic lehkého, zvláště když vás honí smečka duchů a dochází vám kyslík.

DRILLER

V každém z osmnácti sektorů planety musíte zavrtat sondu. Jen tak bude moci plyn nahromaděný uvnitř planety unikat. V jednom z hangárů najdete vznášedlo, pak můžete po planetě i létat.

DUN DARACH

Do dveří vstupujte stisknutím ENTER. Kupte si licenci proti kapsářům v Silver Street. Pak si zakupte krtčí kůži v Long Lane a dejte ji Brenovi. Ten vám poví co dál. Ryde je strážce pořádku. Jestliže vás potká s kradeným zbožím, sebere vám nejen předměty, ale i všechny peníze.

FAIRLIGHT

Nejdříve seberte královskou korunu, která je na bráně poblíž startu. Vyjděte přes most ze zámku a můžete vejít do tajných dveří ve skále. V hrobce odsuňte mumii z katafalku a vlezte dovnitř. Tam najdete knihu. Ta vám otevře dveře, které jsou na vrcholku nejvyšší věže. Mnichy, kteří hlídají věž, můžete zničit pomocí křížů nebo malých lahviček. Ve věži najdete čaroděje, ten vám věnuje za knihu klíč od hlavní brány.

FRANK BRUNO'S BOXING

Chcete se utkat se všemi boxery? Pak napište následující jméno a kód:

2. FRA AQ4ION9B8	3.FRA IK8IOM7N3
4. FRA IO2INAFL6	5.FRA CI6INNDI4
6. FRA BL9IONBN4	7.STE NR7IN9MI4
8. STE IL8IIOKN1	9.FRA FK7IIFABB

GUNFRIGHT

Ve městě občas potkáte malého poskakujícího mužíka. Ten vám ukazuje přibližný směr k banditovi. Když zločince objevíte, střelte do něj. Na obrazovce se objeví dvojrozměrný pohled na banditu a zaměřovač. Se zaměřovačem nesmíte pohnout dokud se neobjeví nápis "DRAW". Nestřílejte zbytečně, za každý náboj se musí platit. Dřevěný kůň na chvíli zrychlí vaši chůzi.

GYRON

Střílíte-li na dělové věže, nezničíte je. Věž se jenom otočí, přemístí do jiné části bludiště nebo se vůbec nic nestane. Může se přemístit i úplně jiná věž v jiné části bludiště.

HERBERT'S DUMMY RUN

Od startu jděte nalevo, vyšplhejte na lano a stiskněte najednou klávesy "C,H,E,A,T", získáte nesmrtelnost. Ve hře máte za úkol najít své rodiče. Abyste se dostali k pokladně, stoupněte si na kostku s písmenem A. Plyšového medvěda potřebujete k tomu, abyste dokázali projít místností, kde vás bombardují krychlemi.

HEAD OVER HEELS

Na každé z pěti planet se ukrývá královská koruna. Až získáte všech pět a zneškodníte tyrana, pak jste zvítězili. Head si může stoupnout na Heelse, vznikne tak postavička, která bude mít schopnosti obou dvou.

JET SET WILLY

Horník Willy se vrací domů. Jeho manželka ho nechce pustit spát, dokud neuklidí v domě. Celý dům má přes 60 místností, ve kterých je 80 předmětů. Willy může volně přecházet z místnosti do místnosti. O jeden ze svých životů přijde tím, že:

- se dotkne pohyblivého objektu
- se dotkne miny
- spadne z velké výšky

Ovládání:

	Enter Start
	O doleva
	P doprava
	Z skok
	A pauza
	L hudba on/off

KIREL

Vaším úkolem je v každé úrovni sebrat předepsaný počet bomb a pak odejít dveřmi, které se objeví.

MANIC MINER

Jestliže v průběhu hry napíšete na klávesnici "TYPE WRITER", objeví se na obrazovce vedle panáčků bota. Potom se můžete po stisknutí klávesy "9" a kombinace kláves "1-5" přemísťovat po celém bludišti. Pozor, nefunguje to u verze prodávané firmou "Bug-Bite"

AUF WIEDERSEHEN MONTY

Monty musí cestovat po celé Evropě, sbírat peníze a za ně si koupit lístek na ostrov Montas v Řecku. Do některých států se Monty může dostat jedině letadlem. Na letiště vás pustí jedině s letenkou (lístek s nápisem AIR). Letenku vám zkontroluje panáček sedící za stolem. Poletíte ,až stisknete klávesu "Symbol Shift".

MONTY ON THE RUN

K úspěšnému dokončení hry musíte bezpodmínečně na startu vzít předměty 2,4,12,13,16. Na své cestě sbírejte všechny předměty kromě těch, které vás zabíjejí. Blikající sloupy vám neublíží, ale jen při jednom barevném odstínu jimi můžete projít. Jinak vás teleportují ne jiné místo bludiště (někdy se to může hodit). Když se dostanete na loď, v její levé dolní části najdete klíč. S klíčem se vydejte do levé horní části. Zde uvidíte blikající čtverec. Skočte do něj a vyhrajete.

NEXOR

Poslední zoufalec stojí proti Andromedanům. Je ztracen v bludišti Nexoru. Na tvých bedrech leží přetěžký úkol, najít Nemesis, strašlivou zbraň. Je rozložena na deset částí, které jsou poschovávány v bludišti. Komplex Nexoru se skládá ze 13 podlaží a velkého množství místností a chodeb. Musíš použít každý výtah, který v labyrintu nalezneš. Některými místnostmi můžeš projít téměř bez potíží, v jiných musíš ukázat všecko ze svého umění. Nepřibližuj se k bombám ani k potvorám, jinak zahyneš. Čas ve hře hraje velkou roli. Jakmile najdeš část Nemesis nebo plánek bludiště, objeví se zpráva o zbývajícím čase.

Pokračování

IMAGINE-KONAMI

YIE AR KUNG-FU

YIE AR KUNG - FU je hra pro všechny osmibitové počítače. Ovládáte bojovníka, který je přeborníkem v Kung-Fu. Postupně se utkáte s deseti protivníky, kteří jsou vybaveni různými zbraněmi a ovládají rozličné techniky boje. Do každého souboje půjdete s energií rovnající se osmi červeným čtverečkům. Po souboji je vám jeden čtvereček ubrán. Osm zásahů znamená ztrátu jednoho života. Zlikvidujete-li svého protivníka, aniž by vás zasáhl, objeví se nápis "PERFECT" a jako odměnu dostanete několik životů navíc. Jediné, co mi na hře vadí, je malá grafická pestrost pozadí. Dvě obrazovky (příroda a svatyně) je příliš málo. Zato však jednotlivé figury jsou prokresleny vcelku pečlivě. Vše je podbarveno pěknou hudbou, celkový příznivý dojem doplňují zvukové efekty. Hrát mohou i dva hráči a výsledky se zapíší do tabulky.

Jednotliví protivníci:

BUCHU - Přestože jde o tlustého bojovníka, dokáže přes celé zápasiště proletět vzduchem a zasadit vám pěknou ránu břicha.

STAR - První žena na vaší cestě. Bez milosti po vás bude házet shurikeny (hvězdice)

NUNCHA - Bojovník se zbraní. Skákejte tak dlouho sem a tam, dokud nedoskočíte za protivníkova záda. Potom použijte kop na nohy (nejúčinnější technika), popř. zapněte "autofire". Pak už nemá vůbec žádnou šanci. Uteče-li nepřítel z dosahu vašich nohou, začněte zase skákat. Tento postup je velice účinný.

POLE - Bojovník s tyčí (bo). Jeden z nejtěžších soupeřů vůbec. Jakmile vás svoji tyčí zachytí, jste většinou ztraceni. Zde skoky nepomohou, ale zkuste toto: Podřepněte a čekejte, dokud se nerozeběhne proti vám. Potom použijte kop na nohy. Zasáhnete-li, nepřítel ustoupí. Vše se opakuje, dokud nezvítězíte. Vyžaduje to značný cvik

CHAIN - Nepřítel s řetězem. Hned v první chvilce skočte doprava a usilovně ho kopejte do nohou. Chain se zasekne u kraje a máte ho.

CLUB - Tento protivník používá hůl, ale spíše se mi zdá, že má sněžnice! Likvidovat jako "Nunchu", tedy hlavně skoky a kopy.

FAN - Další žena, prý s vějířem (létajícím?). Vrhá po vás podivné "klobouky", které jsou snad všude. Souboj s ní je obtížný, pokuste se ji někde v rohu "zaseknout" kopem do nohy.

SWORD - Bojovník s mečem. Zničte ho podobným systémem jako Nunchu.

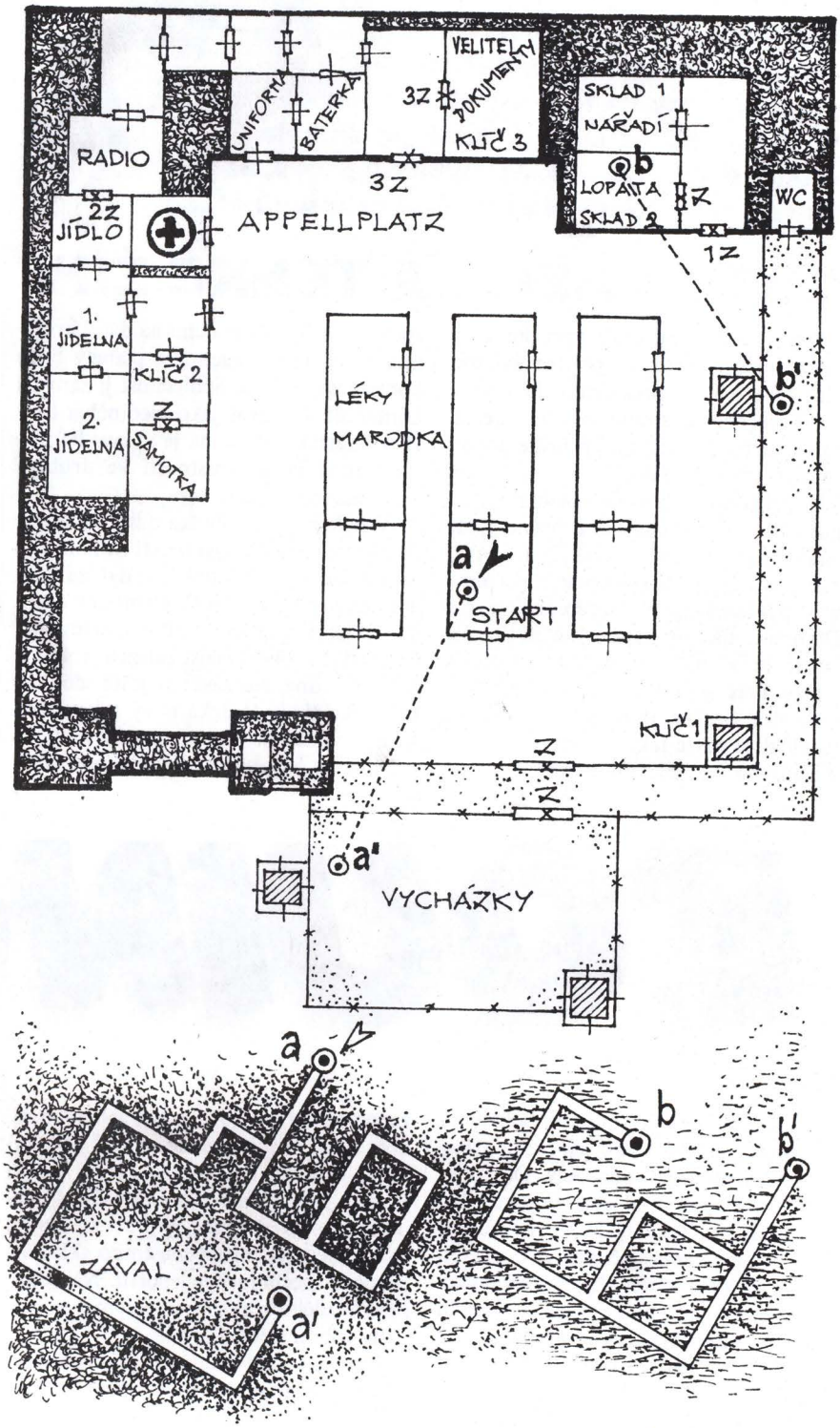
TONFUN - Bojuje s dvojicí japonských zbraní tonfa. Platí na něj stejný postup, jaký se již osvědčil v boji s Nunchou.

BLUES - Mistr Kung-Fu. Ovládá vše, co umíte vy, ale s několikanásobnou rychlostí. Pokud se mu dostanete pod pěsti, asi to nepřežijete. Ale hráč, který se probojoval až sem, si jistě poradí. Pamatujte, že i vítězství nad Blues (Modrým Mistrem) je možné!

Kdo nyní čeká oslavné zpěvy a své jméno vytesané do kamene u vchodu do Shaolinu, ten bude zklamán. Hra běží znovu od začátku a my si můžeme otevřít encyklopedii. V ní se dočteme, že Kung-Fu vzniklo v Číně nejdříve jako cvičení pro udržení zdraví. Podívejte, co se z rozcviček vyklubalo!

SMS

GREAT ESCAPE



VELKÝ ÚTĚK

Tak už to na tom světě chodí. Na začátku byly skutečné zážitky spojeneckých vojáků při útěku z pekla nacistického zajateckého tábora. Následoval román Great Escape (Velký útěk). Byl pravdivý a měl úspěch. Po něm přišlo filmové zpracování a nakonec se látky ujala v roce 1986 softwarová firma Ocean. Hrůza fašistického lágru už je zapomenuta, zbylo jen napětí provázející přípravu každého útěku.

Ráno dne 0 začínáte ve své cele. Doběhněte pro 1. klíč. S ním maxim. nahoru odemknout Z1. Vejděte, vstupte do dalších dveří a nářadím ze skladu č.1 se vlámejte do skladu č.2. Seberte lopatu, rychle zpět do cely, odsuňte kamna a v tajné únikové chodbě vše odložte. Jděte do kanceláře Červeného kříže, otevřte bednu se zásilkami a vezměte sáček. Zaskočte na marodku a seberte léky, které jsou pod jednou postelí. Všechno musíte ovšem stihnout při běžném režimu zajateckého lágru tak, aby vás nikdo nepřistihl při činu. Se sáčkem i s léky zase pod kamna do chodby.

Další den jděte ihned do kanceláře ČK a z bedny ukradněte kus chleba. Jídlo je tak vzácné, že za chléb můžete od kteréhokoliv spoluvězně žádat jako protislužbu plnění vašich denních úkolů tak, aby gestapáci nezjistili vaši nepřítomnost. Vezměte 2. klíč a otevřte si dveře nad jídelnou (Z2). Klíč odložte a uvnitř seberte rádio a baterku. Znovu s nimi do skrýše!

S nářadím z úkrytu jděte ke dveřím vpravo od Appellplatzu. Vlámejte se dovnitř a pak ještě jednou do velitelské kanceláře. Tady ukořistíte dokumenty, které opět uschováte.

Další ráno musíte zase do místnosti ČK. V bedně jsou dnes štípací kleště a uniforma. Odneste je opět do chodby. Pokleslou morálku si nejlépe napravíte stálým oblékáním a svlékáním uniformy. Vaše vlajka vlevo na obrazovce tím hned vyletí až na vrcholek. V úkrytu všechno odložte a vezměte si lopatu a baterku. Chodbou se doplazte až k závalu a uvolněte průchod. Odložte lopatu a vraťte se pro doklady a štípačky. Takto vybaven vylezte ve dvoře pro vycházky vězňů (A') a rychle přeštípejte dráty lágrového oplocení. Venku odložte doklady a proštípejte si cestu zpět. Musíte ještě jeden den vyčkat. Tentokrát naleznete v bedně Červeného kříže kompas. Zopakujte stejný postup jako s dokumenty, ale tentokrát už bez návratu! Zahoďte kleště, seberte doklady a s kompasem úprkem doleva pryč.

Andrew

DAMOCLES

Historický Damoklés složil přehnaně oslavnou báseň na svého pána. Ten mu za to vystrojil neméně velkolepou hostinu a posadil jej do čela stolu. Přesto Damoklés za chvíli prosil, aby ho té pocty zbavil. Spatřil nad sebou viset...

OSTRÝ MEČ NA TENKÉ ŽÍNI

Vracíš se z dlouhé cesty zpět domů na planetu Eris. Raketoplán přijímá zvláštní zprávu pro tebe od prezidenta planety:

"V recepci kosmodromu je klíč od připraveného auta. Rychle přijeďte do domu na první křižovatce."

Po přistání jsi si podle pokynu vyzvednul klíč a po trochu nebezpečné jízdě zastavil před hotelem. Vešel jsi a v místnosti vlevo upoutala tvou pozornost složka s několika spisy, nadepsaná pouze "Damocles file". V papírech čteš, že celé planetě hrozí úplné zničení. Trajektorie planety Eris se kříží s dráhou komety Damocles. Srážka je téměř neodvratná. Dozvídáš se navíc také o bombě profesora Hanzena (viz Excalibur č.4) a o jisté společnosti, která je ochotná dát 25 miliónů za to, že při záchraně planety bude kometa zachována. Společnost ji zamýšlí komerčně využívat jako ojedinělou turistickou atrakci. Nakonec je výzva: Po přečtení máš jít do místnosti ve druhém patře naproti výtahu.

V pokoji čeká nabídka odměny za záchranu planety ve výši deseti miliónů. To je málo za takovou práci, vždyť za to si ani nekoupím v ČSFR obchodní dům, pomyslíš si a odmítneš. Prezidentovi pochopitelně na Erisu dost záleží a proto nabídku zvedne. Na závěr ti ještě sdělí, že u letecké školy tě čeká nový raketoplán. Klíč je ve sklepě. Dostaneš také radu, že nejlepší by bylo začít v Hanzenově laboratoři. Do střetu planety Eris s kometou Damocles zbývá něco málo přes tři hodiny. Podaří se ti jejich záchrana?

Toto byl malý kousek ze hry. Několik rad pro hráče:

- BARE ISLAND je ostrov, tvarem trošičku připomínající telefonní sluchátko.
- SNOW ISLAND je jméno pro bílý ostrov.
- na poště v CAPITAL CITY si nezapomeňte vzít computer. Při přeletu nad ostrovem vám oznámí jeho jméno (souřadnice schválně neuvádím, dozvíte se je během hry).
- pokud neovládáte angličtinu natolik dobře, aby vám poněkud krátká doba na přečtení zpráv nevadila, použijte klávesu RETURN pro pauzu, zastaví se i text
- některé důležité údaje si pište na papír, (hlavně souřadnice objektů), podruhé se vám už třeba neobjeví.
- nezapomeňte, že čas 3 hodiny, (jak je již ve hře upozorňováno), platí jen na planetě Eris, ve vesmíru je to doba velice krátká. Při meziplanetárních cestách vám čas běží rychleji!
- s přistáváním si nedělejte starosti. Nasměrujte dráhu lodě co nejblíže kolmici a přiměřenou rychlostí naražte do povrchu kosmického tělesa.
- planety neprohledávejte náhodně, jinak najdete spoustu neužitečných předmětů. Co máte dělat se vždy nějak dozvíte.

Morghot

EQUINOX

Na dalekém planetě Equinox, bohaté na uranovou rudu, byly pro její těžbu zřízeny plně automatizované doly. Do těžby nezasahoval jediný člověk, Equinox byl totiž lidmi neobydlený. Důl byl rozdělen na osm zcela soběstačných sektorů. Po ukončení denní směny byl bezpečnostní kontejner s vytěženým uranem odeslán do centrálního skladu. Vše dokonale fungovalo a Equinox byl významným energetickým zdrojem pro okolní planety.

Jednoho dne byl však důl napaden Equinoty, nepříliš inteligentními praobyvateli planety. Těžba byla přerušena v kritickém okamžiku, kdy měl uran putovat do skladiště. Pochody, probíhající nyní ve nahromaděné vytěžené uranové rudě, hrozí zničit jak doly, tak i celou planetu.

Začíná hra a její dramatický příběh, započíná mise bojového a pracovního robota Paula, stroje stejného typu, jako byl Maul, člen slavné Enigma Force, (ale to je zase jiný příběh). Paul má těžký úkol odtransportovat kontejnery s vytěženým materiálem do bezpečnostního skladiště pomocí speciálních teleportů. Na odklizení každého kontejneru je vymezen čas, daný dobou štěpení uranu.

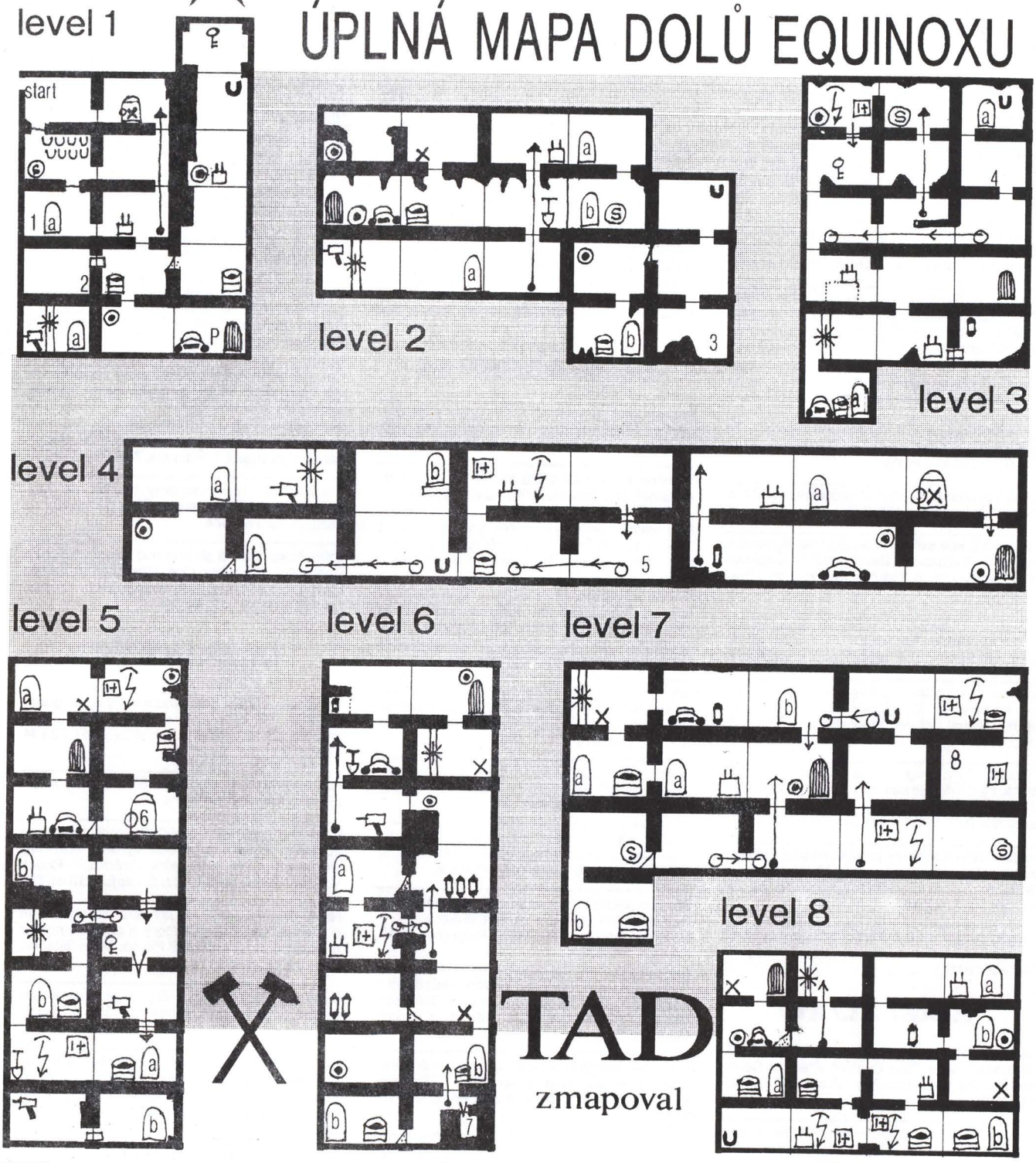
Paul se v dole pohybuje pomocí vlastní energie, magnetických výtahů a teleportů. Za ně se však musí platit, cesta tam a zpátky stojí jednu známku. Pokud ji nemá, musí podstoupit přetavení jednoho ze dvou náhradních ochranných plášťů na potřebnou známku. Jsou-li některé průchody zavalené, použije lopatu, nebo dynamit. Někdy ale musí otevřít i pancéřové skříně, pak pomůže jedině vrtačka. Dveře musí otevírat patřičným klíčem. Energii si může doplňovat z nalezených akumulátorů. Paul se může vznášet, avšak palivo poháněcí vznášedlo se rychle vypotřebuje a on je musí doplňovat z nalezených soudků. Očíslované karty 1 až 8 mu umožňují přejít do další části dolu. Pozor ! Paul u sebe může mít vždy pouze jeden předmět a proto jeho postup vždy předem podle připojených mapek dokonale promyslete.

Ovládání je jednoduché. Pokud držíte "nahoru", robot se bude vznášet. Pokud držíte "dolů", Paul může sebrat předmět nebo jej použít.

Vážení Paulové, přeji vám, abyste Equinoty vypekli a zachránili tu jejich legrační (a přeci tak důležitou) planetu.

Hodně štěstí přeje TAD.

ÚPLNÁ MAPA DOLŮ EQUINOXU



TAD

zmapoval

běžící pás
dveře
klíč ke dveřím
laserová překážka
pojistka
kontejner s uranem, odnést do * teleportu
dynamit
kanystr s palivem
akumulátor
známka do teleportu
místo pro pojistku
lopata
vrtačka
zával chodby
zasypání komínu
průchod
teleport
mezisektorový průchod
výtah
* teleport pro kontejnery
trezor
P karta nesmrtelnosti
2 karta vstupu do sektoru
zařízení k přetavení pláště

SINCLAIR

Máte problémy s dohráním her do konce? Zpomalovač SLOMO vám umožní nastavit rych lost libovolné hry od 0 do 100%. Info: Drexler, Jahodová 2889, 106 00, Praha 10, za známku!

Sháním hry Krakout, Samurai War, Flyings Hark, Nosferatu, Vindicators II, Turbo Spirit, Mundo Fer dido na počítač Didaktik Gama. Zdeněk Marek, Střížovice 86, Strmilov 378 53.

Prodám Spectrum 128kb + tiskárnu BT 100 + kazeťák + 22 kazet + mnoho literatury - nejraději vcelku. Radek Andrš, Nová 34, 408 01 Rumburk.

Prod. uprav. Sinclair (80k), zápis Aritma, 50 ka zet s prog., mnoho literat., podrobný popis zašlu. Cena dohodou. P Menkina, Klegova 80, Ostra va 5, 705 00.

Koupím textovou hru Nekonečný příběh cs na ZX, Petr Buršík, Fanderlíkova 12, Brno, 616 00.

Vyměním hry na ZX Spectrum. Seznam za seznam. Milan Czarnowski, Na Bezděkově 1781, 256 01, Benešov u Prahy.

Vyměním, případně i nahraji programy na ZX a podob. Telefon večer 468 679.

Kdo poradí, kde sehnat programy publikované v časopise Excalibur? David Kefurt, Čapkova 1690 a Václav Papík, Sukova 1313, Říčany u Pra hy 251 01.

Sháním hry Colony, F-29, Hundra a Tusker, to vše na ZX Spectrum. Možnost výměny. Kohoutek Jan, Lodžská 464, P 8, 181 00. Tel: 855 9589.

Kdo má hry Lotus Challenge, Lemmings nebo jiné novinky na ZX Spectrum, ať napíše na adresu: Michal Schlogl, Štětínská 354, Praha 8, 181 00. Rád odkoupím nebo vyměním.

Vyměním hry a programy na ZX Spectrum a Di daktik Gama M. Seznam za 1, Kčs známku. Zn: případně prodám návody. M. Čeřovský, Čaj kovského 949, 500 09, Hradec Králové.

Koupím levně spolehlivý počítač na bázi Z80 pro svého kolegu, který propadl počítačovým hrám. Uvítám ovladače a prvotřídní software. Ing. Jiří Houdek, tel: 232 4168.

Koupím program "The Music Box" pro počítač ZX Spectrum. Martin Boháč, Na kozačce 12, Praha 2, 120 00.

ATARI XL/XE

Koupím nebo vyměním hru na Atari 800 XE/XL "TestDrive" nebo "The Cycles". Přemysl Černý, Boleslavská 16 - Vinohrady, Praha 130 00, tel: 747 590.

Kdo nahraje na disketovou jednotku pouze disketové verze her? Mám Atari 130XE a XF 551. Hlavně sháním Tetris a Barbarian.

Vyměním hry a programy na Atari XE/XL. Sháním hlavně simulátory a akční hry. Mohu nabídnout např. Fred, Misja, F 15, Ace of Aces atd. (turbo). Jiří Sládek, Chvatěrubská 361, P-8.

Vyměním nebo nahraji prog. na XE/XL. Poradím začáteč. Zn: množství literatury. Lukáš Kalista, Spálená 35, Praha 1.

Kdo poradí ve hrách: Pirate Adventure, Missing a Hacker. Poradím při hrách: Ataristův protiútok (vstupní heslo), Chrám zkázy. Tomáš Černý, Na Kozákově 991, Říčany u Prahy, 251 01.

Mám XL800 a sháním hry: Double Dragon, Ace of Aces, Streed Fighter. Platím dobře. Adresa: Dušan Smetana, Palackého 831, 252 63 Roztoky u Prahy.

Chtěl bych hru Tusker na XL 800. Je mi deset let. Adresa: Jakub Sládek, Nad Šutkou 15/626, 182 00 Praha 8. Tel: 840 174.

Kdo nabídne pro Atari XE/XL hry: Barbarian, Dragon Ninja. Adresa: R.Malík, Tvarožná 292, 664 05 Brno - venkov.

Nabízím Atari 800 XL, datarecorder Turbo 2000, 2 x joystick, cca 700 programů. Vše v dobrém stavu. Cena 5900. Tel: (02) 798 6584.

Prodám Atari 130XE nevyužitý i s magneto fonem a orig. kazetami hry. Cena dohodou. Tel: Praha 378 413

Prodám Atari 130XE + datarecorder XC12 + joystick + prog. + literarura. Cena dohodou nabídněte. Jiří Petlach, Ochoz u Brna, č.302, 664 02.

COMMODORE 64

Prodám Interface Robotron/President pro Com modore. T.Jakl, Italská 25, Praha 2, Tel: 267 9943.0

Vyměním hry na C64/128 hlavně na disketách. A. Jelínek, Mickiewiczova 11, Praha 6, 160 00.

Rád bych si dopisoval s těmi, kteří pracují na C-64 a rádi by si s někým porovnali své zna losti. Mikešovský Jaroslav, Kollárova 1499, Písek 397 01.

Prodám Commodore 64 i s příslušenstvím: Drive 1541, Datasette 1530, 2ks joystick, reset, 5ks kazet a 20 disket se značným množstvím her. Cena dohodou. Tel. (017) 26085.

Sháním Lotus Challenge, Elite, Twin World, Tusker, Arkanoid, Budokan, Battle Squadron na C64 a Sinclair ZX Spect. Pavel Moravčík, ČSA 11, 736 01 Havířov

Kúpim Cartridge na C64. Len vo výbornom stave. Píšte na adresu: Rastislav Dudáš, Bajkalská 34, Košice 040 01.

Kdo prodá na dobírku manuály ke hrám The Last Ninja 1 a 2 ? Předem děkuji. Adam Král, Josefská 1, 118 00 Praha 1, Malá Strana

Prodám počítač Commodore 64, Diskdrive 1541, Ramdisk 1764, myš, 2 x joystick, diskety a čs. li teraturu. Adr.: Petr Mazánek, Petýrkova 1948, Praha 4, 149 00.

Commodore 64 + disk 1581! Rychlé nahrávání z disket 3,5". 200 bloků za 8 sekund. Instalační disketa + návod dobírkou za 99, . K. Kostroun, Dukelská 638, 391 02 S. Ústí 2.

Pro C64 sháním logické rychlíky (kromě Tetris) a kvalitní české manuály "Iron Lord" a "Times of Lore". Jiří Moravec, Teplická 264, Praha 9 Pro sek, 190 00.

Prodám: Cartridge Gigaload na C64 a interfejsový kabel na připojení tiskárny Robo tron k poč. C64/128. Tel. večer (02) 991 2052

RŮZNÉ

Prodám čas. a knihy se zaměř. k el. a výp. tech., jako AR - A+B, ST, výběr informací z org. a výp. tech., SO, poč. a um. inteligence, aktual. výp. tech., aj. Sezn. za známku. Pinďák, Manetínská 21, 323 00 Plzeň.

Prodám novou nepoužitou floppy mechaniku 5,25" 360 KB. Cena 1800, Tel. 539 398 volat 18 21 hod.

Prodám modul vstupů RGB do Oravanu, Mánesa, Aleše. J.Frýdl, Čínská 8, 160 00, Praha 6, Tel: 311 3832.

AMIGA

Sháním jakoukoliv hru pro Amigu 500, která v Excaliburu vyšla. Na Amigu teprve přecházím z C64. Předem děkuji za jakoukoliv informaci. Da niel Soukup, Dobevská 875 Praha 4 Kamýk

Prodám Commodore Amiga 500, 50 disket s novými hrami, myš, joystick, TV modulátor. Vše za 13 300 Kčs. Nabídky na adresu redakce nebo na tel (02) 849 782.

Vyměním hry na Amigu 500. Zašlete svůj seznam. Jan Beneš, Haberfeldova 22, Pra ha 6, 169 00.

Kdo sežene různé programy + hry? Přednostně hry: Powermonger, Lemmings, Police Quest, TV Sports Basketball, Millennium, Wings (zaplatím). Petr Šula Praha 4, Modřany, 143 00, tel. 767 101.

Koup. prg. na A 500. Nabídněte i prog. na 3,5 disk pro C64. Richard Liška, Hlavní tř. 898, Ostrava 8, 708 00.

Vyměním hry a programy na Amigu 500. Robert Lehar, Prievidzská 7, Šumperk 787 01.

Koupím velmi levně barevný monitor na Ami gu 500. Počítač jsem si koupil, ale na monitor už nezbylo. Tel .764 674.

Mám Amigu 500 a sháním hud. program Future Composer v1.0 a hry: Operation Stealth, Castle Master, Supremacy a Antheads. Petr Hruška, Lipová, 1194, 36 222, Nejdek.

ATARI ST/TT

Vyměním, prodám nebo koupím hry a programy na Atari ST. Seznam za váš seznam nebo známku. Lukáš Ondřej, Masarykova 851, 735 14, Orlová Lutyně. Tel. 20456.

Koupím Atari 520 nebo 1040 ST s monitorem do 15 000, Kčs. Tel: 316 3078.

Prodám Atari STFM (15 990,) s monit. SM124 za 20 990, . Zaučím, předvedu, vyrobím software na zakázku. Vše 100% stav. Spěchá. Radek Vondra, Na kolínce 6, Praha 6, telefon: 311 4170.

Najdu člověka, který vlastní Atari ST, zajímá se o letecké, ale i jiné simulátory a chce se podělit o zkušenosti i programy? Piš na: Milan Taláček, Úprkova 19, Jihlava.

Vyměním hry na Atari ST s jednostranným drivem. Štěpán Hrbek, K háji 12, Praha 6 Such dol, 165 00.

Na ST sháním hry: Powermonger, Lotus Esprit, Shadow of the Beast, Loom, Secret of M. Island apod. Výměna software možná. J. Šedý, Klíno vecká 6, Karlovy Vary, 360 10.

MS DOS

Vyměním hry na IBM PC (EGA, VGA). Adam Borek, ul. prof. J. Šolupala 1608, Ostrava Poruba 708 00.

Prodám nebo vyměním hry na PC. Seznam za obálku se známkou. Martin Feřtek, Španielova 1323, Praha 6 Řepy II, 163 00.

Počítačová prodejna
ABM Elektronic
Praha 3 - Vinohrady
Baranova 6
Vás zve

na poslední chvíli došlo...

AMIGA

Predám nové programy na Amigu. Zoznam zašlem za známku. Cena dohodou. R. Navarčík, Drobného 21, 841 01 Bratislava

---

Nová firma THE CINEMA hledá schopné programátory v asembleru a v C, grafiky a hudebníky. Jen A 500. Vítaná disketa s ukázkou bude vrácena. Adresa: Tomáš Nesnídal, Ostrovní 17, 110 00 Praha 1

SINCLAIR

Vyměním hry na počítač Didaktik Gama. Např. R-type, Robocop, Tusker, Elite atp. Seznam zašlu, pošli svůj. Adresa: Jakub Vidner, Bělíkova 1295, 464 01 Frýdlant

KLÍČE KE HRÁM

Všechna čísla Excaliburu v počítačové prodejně

GM *electronic*
Sokolovská 21
Praha-Karlín
Metro B a C
Stanice FLORENC

ATARI ST/TT

Prodám levně Atari Mega ST4 (4MB RAM, Blitter, Floppy 720 KB) za 29 950,- Kčs. Harddisk Atari Megafile 30 za 12 950,- Kčs. Při koupi dohromady za 39 950,- Kčs. Pište do redakce Excaliburu: P.O. Box 414 -111 21 Praha 1

Hledám kámoše nebo kámošku (?) pro výměnu programů na Atari ST 1MB. Napiš mi na adresu: Martin Jeřábek, Kunínova 1719, Praha 4 Chodov, 149 00

Mám zájem o výměnu programů na Atari ST. Také mám zájem o manuály veškerého druhu. Adresa: A. Svoboda, Vršovická 81, Praha 10, PSČ 100 00 nebo tel. 737 69 53

Prodám velkoplošný monitor Atari SM192 o úhlopříčce 19" s rozlišením 1280x960 bodů + video karta Atari pro Atari Mega. Cena 39.950 Kčs. V SRN stojí takový komplet 2 700,- DM, v ČSFR monitor 41 100,- Kčs. Dále prodám laserovou tiskárnu SLM 804 za 34950 Kčs. Nabídky do redakce Excaliburu.

Rozšíření paměti pro počítače

AMIGA 500

firma

ZSWARE

512KB – 1890 Kčs

2.5 MB – 5990 Kčs

provedeme i vlastní instalaci do počítače

volejte telefon

(02) 8551018

COMMODORE 64

Koupím, prodám či vyměním programy a hry na kazetě k C64. Seznam zašlu. Miroslav Přibyl, Olešná 79, 393 01 Pelhřimov

---

Mám nové C64 sháním hry typu Draconus, Ninja, Commando, Lotus Esprit Turbo, Ghostbusters, Arcanoid, Int. Karate, Out run a pod. Sháním též cartridge turbo. Volat večer (02) 463 80 94.

ATARI XL/XE

Lacno predám Atari 800 XL + dataset. Štefan Hanušiak, Vojenská 40, Levice 934 01

Koupím, prodám, vyměním "olympiády" i "karate" a hry se sportovní tématikou. Pouze na Atari 800 XE/XL. Karel Jurečka, Nezvalova 39, Šumperk 787 01

SHARP MZ-81

PRODÁM os. počítač Sharp MZ 821 s vestavěným data rekordérem + 2 joysticky + kazety s hrami a syst.prog. + velké množství manuálů (popis hardware, výpis ROM, návody) + plotter ALFI vč. zdroje, prop. kabelu a prog. vybavení. Cena 7500 Kčs i dohodou. Aleš Zika, Dolnokubínská 1671, Pelhřimov 39301

Místo pro inzerát Tomáše Jabůrka
Na Jezerce 47
140 00 Praha 4
(asi příznivce Sinclairu)
Tomáši, příště nezapomeň napsat text!
Ahoj!

NAVŠTIVTE JINÉ SVĚTY

čekají vás v knihkupectví zaměřeném především na SCI-FI literaturu

JINÉ SVĚTY PRAHA 4 NUSLE

SVATOSLAVOVA ULICE 18

tramvaj č.18 stanice Horky

ws

WINSTON SMITH

knihkupectví a antikvariát pro Vás

OBROVSKÉ SLEVY PRO PŘEDPLATITELE!

EXCALIBUR ZA 14,41 KČS, AMIGA MAGAZIN ZA 19 KČS!

PLNÁ CENA

PŘEDPLATITELSKÁ CENA

PROSTŘEDNICTVÍM KUPÓNU PRO SLEVU UŠETŘÍTE HROMADU PENĚZ

kupón pošlete na adresu:

SMS
U PERGAMENTKY 8
170 00 PRAHA 7

Firma SMS vám obratem pošle složenku.

KUPÓN PRO SLEVU A DOPLNĚNÍ CHYBĚJÍCÍCH ČÍSEL

☐ ANO! Chci slevu na časopisy, které si předplatím, a budu je pak dostávat až do domu. Na jednotlivých časopisech ušetřím:

na 6 číslech AMIGA MAGAZINu za předplatitelskou cenu **128 Kčs ušetřím 40 Kčs + poštovné,**
na 12 číslech AMIGA MAGAZINu za předplatitelskou cenu **228 Kčs ušetřím 108 Kčs + poštovné,**
na 6 číslech EXCALIBURu za předplatitelskou cenu **95 Kčs ušetřím 13 Kčs + poštovné,**
na 12 číslech EXCALIBURu za předplatitelskou cenu **179 Kčs ušetřím 37 Kčs + poštovné,**
na 6 číslech PCM za sníženou cenu **60 Kčs ušetřím na poštovném 12 Kčs.**

Zde vyznačte, prosím, Vaši volbu:

pořadové číslo – No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
AMIGA MAGAZIN	■	▨	▨	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐								
EXCALIBUR	■	▨	▨	▨	▨	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐						
PCM	■	▨	▨	☐	☐	☐	☐	☐	☐														
POSTAVTE SI VIRUS	☐	OSOBNÍ POČÍTAČE	▨																				

☐ číslo ještě nevyšlo ▨ již vyšlé číslo, nezávazná objednávka
■ číslo je rozebráno, obdržíte jej po případném dotisku

☐ již vyšlé časopisy zašlete až s novými čísly
☐ již vyšlé časopisy zašlete na dobírku

jméno a příjmení

ulice

PSČ město (pište, prosím, čitelně)

AMIGA Magazin 1/91 (No.1): Page Stream / Viry / TEM / Emulátory / Amiga 3000 / Soundtracker / Commodore 64: GEOS (I) / hry *(28 Kčs)*

AMIGA Magazin 2/91 (No.2): Emulátor Macintoshe / Mac 2 dos / DOS 2 DOS / GEOS / CDTV / AMIGA 3000 / Startrekker / Deluxe Paint III / hry *(28 Kčs)*

AMIGA Magazin 3/91 (No.3): Video Toaster / Bars & Pipes / Multimedia / Power Windows (I) / Videoscape 3D / dPaint III / Dungeon Master *(28 Kčs)*

EXCALIBUR No.0 viz PCM SPECIAL'90

EXCALIBUR 1/91 (No.1): Lotus Esprit Turbo Challenge / Super Cars / Elite / E Motion / Barbarian / Retaliator / Tusker / Pyjamarama / Space Quest I *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 2/91 (No.2): Lemmings / F 19 Stealth Fighter / Winter Games / Xenon II / Shadow of the Beast I / Operation Stealth / Retaliator F 29 / Colony *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 3/91 (No.3): Powermonger / Wings / Budokan / Flood / Operation Stealth / Sierra On Line / Arcanoid / Supremacy / Harley Davidson *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 4/91 (No.4): Dungeon Master Chaos Strike Back / Xenomorph / Shadow of the Beast II / B.A.T. / Hero's quest / Neuromancer *(18 Kčs)*

PCM SPECIAL'90 (No.1): DCTV / IBM PS/1 / Epson GT 6000 / DTP / Motorola 680xx / *EXCALIBUR No.0 příloha PCM*: Sentinel / Invaders / Space Quest *(10 Kčs)*

PCM 1/91 (No.2): Emulátory pro AMIGU a Atari ST / přehled AT příkazů běžných modemů / IBM PC a ti druzí / Apple Macintosh / AMIGA 3000 / Atari TT / NeXT / Star LC 10 / Text 602 *(10 Kčs)*

PCM 2/91 (No.3): Tiskárny do 1000 DM / Discovery 2400C / Jak neztratit data / MANUÁL: dBASE III+ (I) (10 Kčs)

POSTAVTE SI VIRUS. Kniha především pro uživatele AMIGY, kteří se zajímají o Assembler, jazyk C a OS Amigy. Z obsahu: MC 68000 / OS Amigy / Knihovny / C / Assembler / Struktura viru / Jednoduchý program pro ochranu před viry *(49 Kčs, cca 100 stran)*

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER Excalibur

Kupón pro bezplatnou inzerci

P.O.BOX 414, 111 21, PRAHA 1

RUBRIKA: ☐ SINCLAIR ☐ AMIGA ☐ MS-DOS ☐ KLUBY
☐ ATARI XL/XE ☐ C 64/128 ☐ ATARI ST/TT ☐ RŮZNÉ

Nezapomeňte uvést celou adresu nebo telefonní číslo

Na shledanou v level 10 se těší redakce

Tento kupón odstřihněte a přilepte na korespondenční lístek

Co najdete v příštím čísle ?

Podíváme se trochu podrobněji na počítačové simulátory. Proletíme se ve vzduchu, zajezdíme si několika auty a budeme se potápět do hlubin moře.

Sim Earth Řídíme celou Zeměkouli

Přilétají:

Falcon
Retaliator
Ace of Aces
Fighter Bomber
Blue Max
Red Baron
Tomahawk

Na zemi čekají nastartované

Drive II
The Cycles
Stund Driver
Indianapolis 500

Carrier Command
Silent Service
688 Sub Attack

jsou připraveny ve vodě a pod vodou

NÁSLEDUJÍCÍ ŘÁDKY JSOU URČENY PRO FIRMY A PODNIKATELE, KTEŘÍ CHTĚJÍ ZÍSKAT DALŠÍ ZÁKAZNÍKY A PROSPEROVAT

PREZENTUJTE SE TÉŽ V EXCALIBURU! INZERCE JE ZDE (ZATÍM) SUPER LEVNÁ A (NEUSTÁLE) VÝHODNÁ. POSUĎTE SAMI:

OD TOHOTO ČÍSLA SE EXCALIBUR PRODÁVÁ TAKÉ V DISTRIBUČNÍ SÍTI PNS VE VŠECH KRAJÍCH ČSFR. ZA STRÁNKU A4 SI POČÍTÁME POUZE 1.999 KČS, TJ. CCA 3,30 KČS/CM^2. TEDY NIKOLI 10.000 NEBO 100.000 KČS JAKO V JINÝCH ČS. POČÍTAČOVÝCH ČASOPISECH, ALE POUHÝ ZLOMEK Z TÉTO ČÁSTKY! PODROBNĚJŠÍ CENÍK NAJDETE NA STR. 3 NEBO VÁM RÁDI ZAŠLEME GENERÁLNÍ CENÍK INZERCE NAŠÍ FIRMY.

VYUŽIJTE VÝHODNÉ INZERCE I V NAŠICH DALŠÍCH POČÍTAČOVÝCH ČASOPISECH PCM A AMIGA MAGAZIN!

TIPY A TRIKY

Záchranná služba Excaliburu pro fandy počítačových her

AFTERBURNER ★A★ST★

Zastav hru a napiš THUNDERBLADE. Teď můžeš používat tyto klávesy:
G - Extra rakety
. - Skok do další úrovně
‹ - Skok do předcházející úrovně
N - Další životy

AFTER THE WAR ★A★

V první úrovni stiskni ‹ALT›, ‹B›, ‹1›. Získáš nekonečnou energii a zastaviš časový limit. Stiskni ‹ALT›, ‹M›, ‹1›, dostaneš se do druhé level.

AMC ★A★

Kódy do úrovní:
Level 2 - Nostromo
Level 4 - Discovery
Level 6 - Enterprise
Level 8 - Dagobah

APB ★A★ST★

Napiš ALF v hi-score. Získáš nesmrtelnost.

ARCHIPELAGOS ★A★ST★

Jako kód zadej 8421, pak dvakrát stiskni ENTER. Teď si můžeš vybrat jakýkoliv z ostrovů (1 - 9999).

ARKANOID ★A★ST★

Stiskni F3 pro jednoho hráče nebo F4 pro dva hráče (místo F1 a F2).

ARCANOID II ★A★ST★

Stiskni ‹Caps Lock› a naiš DALEY88, budeš nesmrtelný. Pak napiš PETEJOHNSONWANTSCHEAT, kdykoliv při hře stiskneš ‹S›, otevře se tajný východ.

BACK TO FUTURE II ★A★

Zastav hru a napiš: THE ONLY NEAT THING TO DO. Získáš nekonečné životy.

BARBARIAN (Psygnosis) ★A★ST★

Napiš v titulní obrazovce 04 08 59, budeš nesmrtelný.

BATMAN - THE MOVIE ★A★

Na titulní obrazovce vyťukej JAMMMMMMMM, získáš nesmrtelnost. Pomocí klávesy F10 se dostaneš do další úrovně.

BATTLE SQUADRON ★A★

Kdykoliv během hry napiš CASTOR. Když si budeš chtít změnit zbraně, užij funkční klávesy ‹F6 - F10›. Sílu zbraní reguluješ klávesy ‹F1 - F5›.

BATTLE VALLEY ★A★ST★

Napiš ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE, budeš mít nekonečný počet tanků.

BEACH VOLLEY ★A★ST★

Za hry napiš DADDYBRACEY. Teď kdykoliv stiskneš F1, postupuješ do dalšího kola bez vítězství.

BIO-CHALLENGE ★A★ST★

Stiskni ‹Esc› a ‹G› a překonáš silného strážce na konci každé úrovně.

CARRIER COMMAND ★A★ST★

Zastav hru a napiš GROW OLD ALONG WITH ME. Pomocí kláves ‹+› a ‹-› si nastavuješ imunitu. Když napíšeš THE BEST IS YET TO BE uvidíš na mapě všechny nepřátele.

CARIOTS OF WRATH ★A★ST★

Až si přečteš instrukce, stiskni na joysticku střelbu a podrž ho směrem dopředu. Výsledek? Nekonečné životy.

CHASE HQ ★A★

Kdykoliv během hry stiskneš současně levé tlačítko na myši a střelbu na joysticku. Pak naťukej GROWLER. Klávesou ‹T› získáš nějaký ten čas navíc.

★POUZE PRO COMMODORE 64★C 64★C 64★POUZE PRO COMMODORE 64★

Back to the Future II	17966,173	nesmrtelnost
Batman the Movie	4866,173	nesmrtelnost
Cybernoid I	28870,165	nekonečné životy
Cybernoid II	20205,165	nekonečné životy
	54693,173	
	54995,173	
Dick Tracy	42745,173	neubívá energie
Dragon Ninja	43126,173	neubívá energie
	33357,173	
	32890,173	nesmrtelnost
Giana Sisters	6664,96	
Teenage Turtles	1584,173	nekonečné kredity

Gigatrening pro hru Vandetta - System 3 (v hex)

Level I	97DA,EB	97DB,00
	8669,EB	8670,00
	8671,EA	6BF4,24
Level II	8669,EB	8670,00
	8671,EA	6BF4,24
Level III	97F0,E9	97F1,00
	9116,E9	9117,00
	9118,EA	5E83,24
Level IV	9116,E9	9117,00
	9118,EA	5E83,24
Level V	9A23,E9	9A24,00
	92E3,E9	92E4,00
	92E5,EA	6FCD,24
Level VI	92E3,E9	92E4,00
	92E5,EA	6FCD,24

Excalibur T+T